Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

09/07 Ausgabe 125 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

ZELDA PHANTOM HOURGLASS
Der 6-Seiten-DS-Test

E3: ANGESPIELT
Super Mario Galaxy

KOSTENLOS:
GC-Guide im Heft

E3: EIN TRAUM!
Metroid Prime 3

E3: INFOSTURM
Super Smash Bros. Brawl

MARIO KART
Der Rempel-Renner endlich für Wii

E3 AUF 30 SEITEN

ANGEZAPPT: RESIDENT EVIL UMBRELLA CHRONICLES

SCHWUNG GEHOLT: MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

AUFGESPIESST: SOUL CALIBUR LEGENDS

09
4 194373 903306

GRÜSSE AUS DEM GRÜN Das N-ZONE-Team machte einen kleinen Sommerspaziergang und verabschiedet mit Felix Kothe einen engagierten Mitarbeiter. Alles Gute, Chozo!

VON LINKS NACH RECHTS
OBERE REIHE:
Stefan Heimerl (Praktikant Redaktion)
David Mola (Layout)
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Christoph Kraus (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Sebastian Stange (Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)

UNTERE REIHE:
Felix Kothe (Praktikant Redaktion)
Maik Koch (Praktikant Redaktion)
Florian Brich (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Stefanie Zehetbauer (Layout)

Mario & Metroid

E3: Nintendo packt aus

Zappen, Rasen, Sporteln: Wir waren für euch auf der E3 in Santa Monica und haben über 35 Seiten zu den kommenden Wii- und DS-Titeln mitgebracht. Auch wenn Nintendo während der offiziellen Pressekonferenz die Wii-Fitness-Software in den Mittelpunkt stellte, gab es immerhin starke Lebenszeichen von den Titeln, denen wir alle entgegenfiebern. Lest in dieser Ausgabe alles über *Mario Kart Wii*, *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3: Corruption* und vielen weiteren Knallern. Den Startschuss geben wir auf Seite 10.

GRÜNE GRANATE?

Zelda Phantom Hourglass im Sechs-Seiten-Test: Kurz nach dem letzten Redaktionsschluss erhielten wir die ersehnte japanische Vollversion zu dem Abenteuer-Knüller mit der innovativen Stylus-Steuerung. Daraufhin haben wir nicht nur in regelmäßigen Abständen Eindrücke, Bilder und Meinungen auf www.n-zone.de hochgeladen, sondern auch einen ausführlichen Test des Titels durchgezogen. Das Ergebnis erwartet euch ab Seite 70.

GAMES CONVENTION

Wir sind dabei: Am 23.08.2007 startet in Leipzig die Games Convention 2007. Die N-ZONE-Redaktion begleitet dieses europäische Großereignis ausführlich online und wartet am Stand der Computec Media AG (Halle 4 B21) auf euren Besuch. Dort werden Christoph und Florian am ersten Messetag ein Wii-Feuerwerk abbrennen. Mehr dazu findet ihr in den Leserbriefen. Zur weiteren Vorbereitung blättert ihr am besten in unserem umfangreichen GC-Guide, der dieser Ausgabe der N-ZONE beiliegt.

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.
Euer N-ZONE-Team

FETTE BEILAGE Unser 52-Seiten-GC-Guide macht euch mit Hallenplänen und Szene-Infos fit für Leipzig.

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
72 Import-News

REPORTAGE

10 E3-Wii-Special
38 E3-DS-Special
86 Virtual Console: Die Analyse (Teil 2)
84 World Hobby Fair Tokyo

JEDEN MONAT

63 DS-Abo
93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
76 Hardware
96 Impressum
47 Info-Center: Charts
48 Info-Center: Die besten Spiele
52 Info-Center: Die Redaktion
44 Info-Center: Most Wanted
46 Info-Center: Termine
78 Leserbriefe
07 Mini-Abo
97 Nachspiel
82 Spielerforum
88 Virtual Console
65 Wii-Abo
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

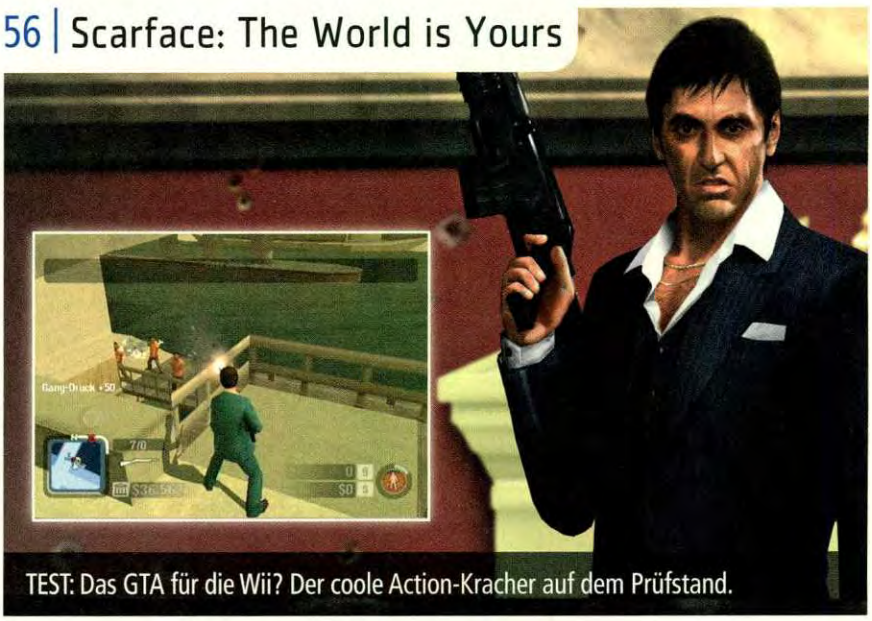
Alien Syndrome	36
Big Brain Academy für Wii	54
Blazing Angles: Squadrons of WWII	90
Call of Duty 4	40
Contra 4	41
Die Siedler	09
Die Sims 2 Haustiere	60
Drawn to Life	09
Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging	91
Driver Parallel Lines	64
Guilty Gear Dust Strikers	67
Harry Potter und der Orden des Phönix	62
Harry Potter und der Orden des Phönix	67
Impossible Mission	67
Legend of the Dragon	64
Mario & Sonic at the Olympic Games	26
Mario Kart Wii	14
Mario Party DS	42
Mega Man	92
Metroid Prime 2 Echoes	92
Metroid Prime 3 Corruption	20
NBA Live 08	37
Need for Speed Carbon: Own the City	91
Nights: Journey of Dreams	34
Nitrobike	35
Resident Evil Umbrella Chronicles	22
Scarface: The World Is Yours	90
Scarface	56
Shrek der Dritte	67
Shrek der Dritte	91
Sonic Rush Adventures 2	43
Soul Calibur Legends	24
Spectrobes2	38
Super Mario Galaxy	16
Super Smash Bros. Brawl	28
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	70
The Simpsons Game	08
Tomb Raider Anniversary	30
TouchMaster	66
Transformers – The Game	58
Trauma Center Second Opinion	61
Undercover: Doppeltes Spiel	08
Worms World Warfare 2	66
WWE Smackdown! Vs. RAW 2008	32

10 | E3-Wii-Special

28 Seiten

REPORTAGE: Die geballte Ladung Spiele-Power für eure Wii!

56 | Scarface: The World is Yours



TEST: Das GTA für die Wii? Der coole Action-Kracher auf dem Prüfstand.

16 | Super Mario Galaxy

VORSCHAU: Darauf dürft ihr euch im neuesten Mario-Spektakel freuen.

E3-DS-Special | 38

REPORTAGE: Auch unterwegs bestens unterhalten: Das E3-DS-Lineup!

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass | 70

TEST: Wird das Zelda für den DS den hohen Erwartungen der Fans gerecht?

Metroid Prime 3 Corruption | 20

VORSCHAU: Ballern vom Feinsten – Teil drei der genialen Shooter-Reihe

VORSCHAU

Wii

36 Alien Syndrome
37 NBA Live 08
14 Mario Kart Wii
26 Mario & Sonic at the Olympic Games
20 Metroid Prime 3 Corruption
34 Nights: Journey of Dreams
35 Nitrobike
22 Resident Evil Umbrella Chronicles
24 Soul Calibur Legends
38 Spectrobes 2
16 Super Mario Galaxy
28 Super Smash Bros. Brawl
30 Tomb Raider Anniversary
32 WWE Smackdown! Vs. RAW 2008

Nintendo DS

40 Call of Duty 4
41 Contra 4
42 Mario Party DS
43 Sonic Rush Adventures 2

TEST

Wii

54 Big Brain Academy für Wii
60 Die Sims 2 Haustiere
64 Driver Parallel Lines
62 Harry Potter und der Orden des Phönix
64 Legend of the Dragon
56 Scarface: The World Is Yours
58 Transformers – The Game
61 Trauma Center Second Opinion

Nintendo DS

67 Guilty Gear Dust Strikers
67 Harry Potter und der Orden des Phönix
67 Impossible Mission
67 Shrek der Dritte
70 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
66 TouchMaster
66 Worms World Warfare 2

TIPPS

Wii

90 Blazing Angles: Squadrons of WWII
92 Mega Man
90 Scarface

GameCube

92 Metroid Prime 2 Echoes

Nintendo DS

91 Dr. Kawashima: Mehr Gehirnjogging
91 Need for Speed Carbon: Own the City
91 Shrek der Dritte

DVD-INHALT

Das N-ZONE-Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

THEMA DES MONATS
Nintendo auf der E3 2007

VORSCHAU
Undercover: Doppeltes Spiel (DS)
WWE SmackDown vs. RAW 2008 (Wii)
Zelda: Phantom Hourglass (DS)

TEST
Die Sims 2 Haustiere (Wii)
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging (DS)
F-Zero X (VC)
Harry Potter
und der Orden des Phönix (Wii)
Mario Party 8 (Wii)
Mega Man ZX (DS)
Scarface (Wii)
Shrek der Dritte (Wii)
Trauma Center: Second Opinion (Wii)

BONUS
Interview:
Gehirn-Jogging mit Christiane Stenger

SPIEL-TRAILER
Boogie
Boogie (Charakter-Editor)
Boogie (Video-Editor)
Crash of the Titans
De Blob
Dragon Blade
Driver: Parallel Lines
Metroid Prime 3: Corruption
NIGHTS: Journey of Dreams
Phoenix Wright Ace Attorney TT
Rayman Raving Rabbids 2
Resident Evil: T. U. C. (Trailer 1)
Resident Evil: T. U. C. (Trailer 2)
Soul Calibur Legends
Spider-Man Friend or Foe
Super Mario Galaxy
The Simpsons
Transformers (Trailer 1)
Transformers (Trailer 2)
Transformers (Trailer 3)
Transformers (Trailer 4)
Transformers:
Autobots & Decepticons

DVD* DEFEKT?
Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen.
Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 09/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
Live von der E3 2007
Sega Rally (PS3)
Half-Life 2:
The Orange Box (PS3)
BlackSite (PS3)
Juiced 2:
Hot Import Nights (PS3)
WipEout Pulse (PSP)
Pursuit Force:
Extreme Justice (PSP)

Test
Go!Cam + Go!Edit (PSP)
PaRappa the Rapper (PSP)
Shadow Hearts:
From the New World (PS2)
The Darkness (PS3)
Tomb Raider Anniversary (PSP)

Spieltrailer
Call of Duty 4
Gran Turismo 5 Prologue
Grand Theft Auto IV
Heavenly Sword
Infamous
John Woo presents
Stranglehold
Killzone 2
Lair
LitteBigPlanet
Medal of Honor Airborne
Metal Gear Solid 4:
Guns of the Patriots
Resident Evil 5
Soul Calibur IV

MICROSOFT

Vorschau
Blue Dragon (X360)

Test
Project Sylpheed (X360)

Bonus
Hour of Victory
(Der Mehrspieler-Modus)

Spieltrailer
Ace Combat 6
Colin McRae DIRT
Dark Messiah:
Might and Magic Elements
Eternal Sonata
Fatal Inertia
FlatOut:
Ultimate Carnage
Halo 3
Lost Odyssey
Mass Effect
Project Gotham Racing 4
Skate
Two Worlds

Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PS3, PS2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

SEITE 1: N-ZONE-Vi...
SEITE 2: (DVD wenden)
PlayStation- und Xbox-Videos

Testen und fett sparen!

Zum Kennenlernen: Holt euch jetzt das Miniabo von N-ZONE mit DVD – 3 Ausgaben plus ein aktuelles N-ZONE-Sonderheft für nur 9,50 Euro!

Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 9,50.
Zusätzlich gibt es ein aktuelles Sonderheft von N-ZONE gratis dazu.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 9,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 51,60/12 Ausg. (= € 4,30/Ausg.); Ausland € 63,60/12 Ausg.; Österreich € 56,40/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

☐ **NZ-Sonderheft 01/07 „Wii"**
(Art.-Nr.: 003110)

☐ **NZ-Sonderheft 02/07 „Zelda"**
(Art.-Nr.: 003156)

(Bitte nur eines ankreuzen / Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

PN MI 13

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

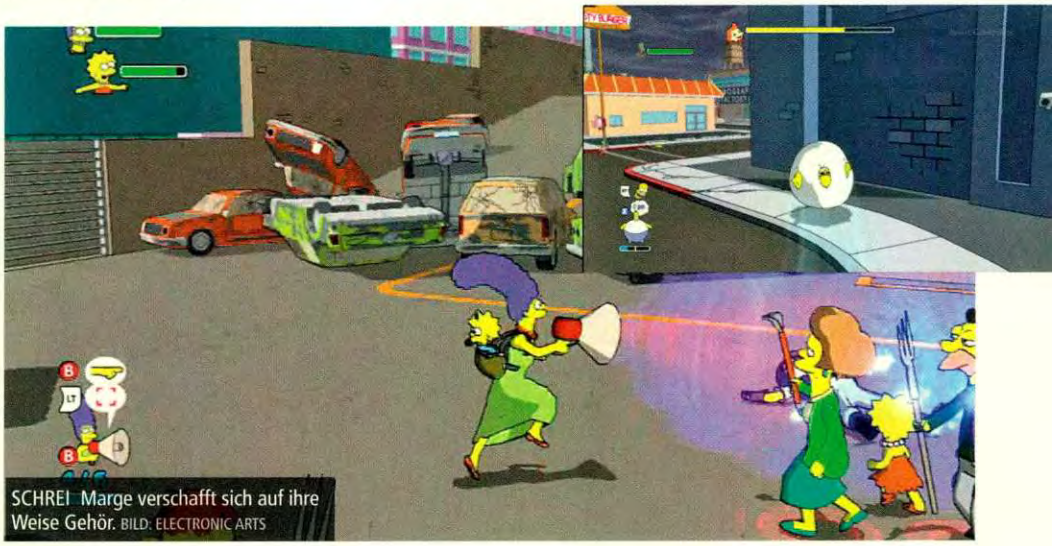
AB DURCH DIE MITTE
Blitzstart mit Koopa-Panzer: Mario Kart Wii wurde auf der E3 angekündigt und enthält einen Online-Modus.

FRÜHSPORT!
Nintendo entwickelt das Fitnessstudio für zu Hause: Mit dem Balance Board zum perfekten BMI!

BUMERANG FREI!
Phantom Hourglass hat für Zelda-Verhältnisse zwar „nur" 88% eingeheimst, ist aber dennoch ein geiles Spiel.

SMASH BROS. VERSPÄTET
Die Wii-Prügelaction verschiebt sich leider. Super Smash Bros. Brawl wird erst 2008 in Europa erscheinen!

LINK MACHT URLAUB
Fans des grün bemützten Helden müssen warten, denn vorerst ist kein neues Zelda-Abenteuer für die Wii angekündigt.



HOMERBALL Macht alles platt, was euch in die Quere kommt! BILD:ELECTRONIC ARTS

SCHREI Marge verschafft sich auf ihre Weise Gehör. BILD: ELECTRONIC ARTS

The Simpsons Game

VIDEO AUF DVD

Die Familie aus Springfield sorgt wieder für Gelbsucht

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** EA Games, **Termin:** Herbst 2007, Web: www.electronic-arts.de

Der *Simpsons*-Kinofilm kommt am 27. Juli 2007 in unsere Kinos. Wie auf der E3 angekündigt, erscheint für alle Konsolen ein *Simpsons*-Spiel, allerdings ohne Bezug zum Film. Die Autoren der beliebten TV-Serie schreiben zudem die Story des Abenteuers – und die ist rasch erzählt: Die Familie Simpson ist in einem schlechten Simpsons-Videospiel gefangen und kämpft sich durch ein virtuelles Springfield im Cel-Shading-Look. Das tut ihr mit allerlei charakterspezifischen Moves. So kugelt ihr euch beispielsweise mit dem sogenannten „Homer-Ball" durch die Levels. Das Spiel bietet 16 verschiedene Episoden und wird im Herbst 2007 erscheinen. Ay Karamba! **(mk)**

Undercover: Doppeltes Spiel

Guybrush Threepwood hat's vorgemacht, jetzt kommt John Russell!

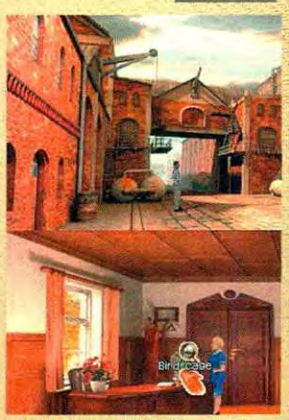
ADVENTURE | **Hersteller:** dtp/Anaconda Games , **Termin:** Ende August 2007, **Web:** www.sproing.at

VIDEO AUF DVD

Point-and-Click-Adventures aus den Neunzigern waren Kult. Mit *Undercover: Doppeltes Spiel* kommt im August ein weiteres Spiel dieser Art in die Läden. Ihr steuert den britischen Physiker Dr. John Russell indirekt durch die Landschaft – genauso, wie es einst der Milchbubi-Pirat Guybrush Threepwood aus der *Monkey Island*-Serie vormachte. Wir sprachen mit Entwickler und Autor Georg Heinz – das vollständige Interview lest ihr auf www.videogamezone.de. Dort erwartet euch bald auch ein Entwickler-Chat.

Warum passt Undercover so gut auf den Nintendo DS?
Die Steuerung durch den DS-Stylus bietet sich für ein Adventure an, im Gegensatz zu anderen Konsolen oder Handhelds kann eine indirekte Steuerung verwendet werden, interaktive Hotspots lassen sich intuitiver bedienen und die zwei steuerbaren Charaktere lassen sich vortrefflich auf die beiden DS-Bildschirme verteilen.

Was sind eure Lieblingspassagen im Spiel?
Ein Lieblingsmoment ist das Dartspiel im Pub – wir sind schon richtige Profis geworden ... eigentlich haben wir bei jedem Minigame Spaß. Sonst finden wir besonders John und Audreys kleine Sticheleien und Johns Diskussion mit Agent McAllistair sehr gelungen.



CHARAKTERWECHSEL Mit der rechten Schultertaste schaltet ihr zwischen den beiden Protagonisten hin und her. BILD: N-ZONE

Die Siedler geben einen aus

Was euch Tobias hier zeigt, könnt ihr mit etwas Glück gewinnen!

Die Siedler haben auf dem DS ihre Zelte aufgeschlagen – zu diesem Anlass verlosen wir mit Ubisoft ein Fanpaket zum Strategie-Sommerhit. Unser Redaktionsgast Tobias zeigt es euch!

Nintendo DS mit Siedler-Airbrush
DS-Tasche im Siedler-Look
Kapuzen-Sweatshirt mit Siedler-Emblem
Siedler-Aufkleber für euren DS (ohne Abb.)
Original VAUDE-Tragetasche

Beantwortet zur Teilnahme einfach die folgende Frage:
Wie heißt die Werbepatin für *Die Siedler*?

Die Antwort findet ihr auf www.wii-player-mag.de.
Die Kennzahl für dieses Gewinnspiel ist „42" Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96!
Einsendeschluss ist der 31. August 2007. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NEWS-TICKER

RÜCKRUF MARIO PARTY 8 Nintendo ruft Mario Party 8 in Großbritannien zurück. Der Grund hierfür ist das auf fehlerhaften Disks enthaltene Wort „spastic" (spastisch, Spastiker), welches als herabwertender Ausdruck für körperlich oder geistig behinderte Menschen gilt. Nintendo entschuldigt sich inständig und will den Titel so schnell wie möglich wieder auf den Markt bringen.

N-ZONE ALS E-PAPER Die N-ZONE ist ab sofort als E-Paper zum Download erhältlich. Mehr Infos findet ihr auf www.epaperstar.de.

NEWS AUF EUER HANDY Ihr wollt immer darüber auf dem Laufenden bleiben, was in der Spielebranche abgeht? Dann meldet euch für unseren Mobizine-Service an! Schickt einfach eine SMS mit dem Kennwort „vgameszone" an die 82200, um eine Fülle aktueller News abzurufen. Der Service kostet lediglich die Einwahlgebühren für die Datenübertragung.

Drawn to Life

Zeichnet den Helden selbst und gestaltet das Abenteuer!

EIGENKOMPOSITION Erschafft euren eigenen Helden und erforscht mit ihm das Spiel! BILD: N-ZONE

ADVENTURE | **Hersteller:** THQ, **Termin:** Herbst 2007, **Web:** www.thq.de

Ihr habt schon immer davon geträumt, euren eigenen Charakter in ein Spiel zu bringen? Dann bietet euch *Drawn to Life* ab Herbst 2007 die Möglichkeit dazu, denn hier malt ihr die Figur, die ihr steuert, zuvor selber auf den Touchscreen. Dort kreiert ihr auch Werkzeuge, Waffen, Tiere und Pflanzen. Nahezu alles im Spiel kann selbst gezeichnet werden. Zudem habt ihr die Möglichkeit, alle eure eigenen Dinge mit Freunden zu tauschen. Insgesamt führt euch das Spiel durch 16 Levels in vier Welten. Dieses Spielkonzept hört sich mal interessant an! **(mk)**

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 09/07

Gewinner des Monats:	www.videogameszone.de – der Besucherzuwachs macht uns sehr stolz und zeigt uns, dass ihr euch auf unserer Seite rundum wohlfühlt. Dankeschön!
Spielzeug des Monats:	Sebastians „Power Putty". Das ist Fitnesstraining für Hand und Unterarm. Es sieht aus wie Knete, rollt ihr es aber zur Kugel, dann springt es wie ein Gummiball. Ihr könnt es auch zerreißen wie Papier oder zertrümmern wie Stein. Es schmilzt auch, wenn man es liegen lässt oder zieht Fäden. Faszinierend!
Arbeitsplatz des Monats:	Der Meeting-Raum im zweiten Stock. Hier übernachteten sogar unsere Praktikanten, um nichts von der E3 zu verpassen. Neben Schlafsäcken und Isomatten gab es auch reichlich Pizza und Getränke.
Leidtragende des Monats:	Die Putzfrau, die am nächsten Morgen einen Berg an Flaschen wegräumen musste.

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.

2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

PFIFFIG? Jede Übungseinheit bei Wii Fitness wird von Trillerpfeifen-Signalen begleitet. BILD: N-ZONE

E3 - DIE MEGA-MINI-SHOW

Wir waren für euch auf der Spielemesse E3. Aber wo waren die Hits?

VIDEO AUF DVD

AUTOR: FLORIAN BRICH

Die diesjährige E3, die vom 10. bis zum 13. Juli in Santa Monica stattfand, war nichts Halbes und nichts Ganzes. Wir sind für euch über den roten Teppich in den Barker Hangar gewandert, haben im Fairmont Hotel den Pressekonferenzen beigewohnt, das Nintendo Line-Up gesichtet und die Mitte aus alledem mitgenommen. Zahlreiche Spieleindrücke und Vorführungen später sind wir zu einem zufrieden stellenden Ergebnis gekommen, das aber deutlich hinter den sowieso schon zurück geschraubten Erwartungen blieb und uns nur hoffen lässt, dass es im nächsten Jahr wieder besser wird. Die diesjährige E3 kam ohne den üblichen Trubel aus und wurde daher von einigen Pressevertretern als angenehmer als ihre Vorgänger eingeschätzt. Was ihr aber fehlten waren die echten Highlights. Hier lest ihr über die Ausnahmen, die diese Regel bestätigten.

VISIONEN IN BEWEGUNG

Hatten wir in der letzten Ausgabe noch dafür gebetet, dass Nintendo selber für die Knaller sorgt, so wurden wir während der Pressekonferenz des japanischen Videospiel-Kraftwerkes bitter enttäuscht. An unseren Augen zogen nur längst bekannte Titel im fortgeschrittenen Stadium vorbei und mit Wii Fitness und der

MEINUNGEN DER REDAKTION

FLORIAN BRICH

Zur E3:
Die Show zeigte die Verunsicherung der Industrie und hatte zu wenige Überraschungen. So nicht!

Satz zu Nintendo auf der E3:
Nintendo nutzte die verkleinerte Plattform, um einen potenziellen Massenschlager anzupreisen. Sehr US-zentriert.

Wii Top 3:
1. Super Mario Galaxy
2. Resident Evil Umbrella Chronicles
3. Rockstar Tischtennis Wii

CHRISTOPH KRAUS

Zur E3:
Viel Neues wurde nicht gezeigt, aber das wenige hat mir gereicht – dann geht der Fokus eben nach Leipzig!

Satz zu Nintendo auf der E3:
Nintendo bleibt seinem Kurs treu und versammelt Oma und Enkel gemeinsam vor der Konsole.

Wii Top 3:
1. Super Mario Galaxy
2. Mario Kart Wii
3. Wii Fitness

SCHMISSIG Auf den Tanz-Karaoke-Mix Boogie, der schon Ende August erscheint, freuen wir uns. Da sind wilde Zuckungen angesagt! BILD: ELECTRONICARTS

MITTELKLASSE? Spiele wie Dragon Blade von D3 erweitern das Wii-Sortiment – ihr Potenzial ließ sich noch nicht abschätzen. BILD: 3D PUBLISHER

MUSSTE SEIN Nintendo enthüllte nicht nur Mario Kart Wii, sondern auch gleich das passende Lenkrad mit blauem Licht. BILD: NINTENDO

dazugehörigen Balance Board wurde ein Stück funktionaler Software enthüllt, das zunächst in eine andere Richtung stößt. Was sich bei den wichtigsten Spielen getan hat und worauf wir uns in *Mario Kart Wii* freuen dürfen, lest ihr im sich anschließenden E3-Teil. An dieser Stelle wollen wir euch unsere kurze Einschätzung der Nintendo-Pressekonferenz mitteilen. Wir glauben, dass es nicht so ist, dass Nintendo nicht anders gekonnt hätte. Das Unternehmen hat die E3 allerdings als rein amerikanische Messe mit reduzierter globaler Bedeutung aufgefasst und dementsprechend reagiert. Obwohl *Gehirn-Jogging* für DS in den USA nicht richtig funktioniert, entschied man sich, die Wii den körperbewussten Amerikanern als Sportgerät vorzustellen. Das kann funktionieren – muss aber nicht. Der Präsident von Nintendo Japan, Satoru Iwata, legte sich jedenfalls mit einer viertelstündigen Rede für diese Strategie ins Zeug und Miyamoto-san wurde fast eine halbe Stunde lang zum Fitness-Guru im Hawaiihemd. Lasst es mich so sagen: Nintendo hat sicher noch viele Game-Granaten in Arbeit, nur diese auf der E3 auszupacken hätte die beabsichtigte *Wii Fitness*-Medienwelle gleich wieder neutralisiert. Ein weiterer Grund, warum sich die Mario-Fabrik so bedeckt hielt, ist wohl darin zu sehen, dass sie nicht unter Druck steht. Wii verkauft sich glänzend, die Wettbewerber

BARBAR IN ACTION Erstes Bild zu dem Spiel Rygar. BILD: TECMO

HAMPELMANN DANK MIYAMOTO-SAN: WII FITNESS

Sportliche Überraschung: Nintendo kündigte ein Gerät an, dass eure Bewegung und eure Körperhaltung misst und dann ins Spiel überträgt - Die Wii Balance Board.

JETZT NACH LINKS Im Barker Hangar auf der E3 waren die vorhandenen Demostationen von Wii-Fitness gut besucht BILD: N-ZONE

TRITT AUF MICH! So sieht das Wii-Balance-Board aus, das präzise eure Körperhaltung ermittelt. Schuhe ausziehen nicht vergessen! BILD: NINTENDO

Nintendo-Veteranen wurde es schwummerig vor Augen: Das E3-Highlight aus Kyoto, der halbstündige Höhepunkt der Pressekonferenz war eine berührungsempfindliche Platte für Leibesübungen. Wii Fitness heißt das Zauberwort, mit dem Nintendo für mehr Zufriedenheit und Lebensqualität in den Wohnzimmern der Welt sorgen möchte. Derartiges auf einer Gamer-Messe mit Fitness-Trainern und Kopfballduell vorzustellen ist mutig. Das Gerät trägt den Namen Wii-Balance-Board, sieht aus wie eine Kochplatte, ermittelt euren Köperschwerpunkt und setzt so eure Bewegung ins Spiel um. Dass dies nicht nur für Aerobic, Liegestütz und Hula-Hup genutzt werden kann, haben die Japaner schon angedeutet. Wii Fitness und die dazugehörige Peripherie sollen Anfang 2008 erscheinen. Ersten Gerüchten zufolge soll der Preis für das Hard- und Software-Bundle zwischen umgerechnet 50 und 60 Euro liegen.

FÜR FORTGESCHRITTENE Wir rätseln jetzt schon, welcher Redakteur diese Yoga-Übungen testet. BILD: N-ZONE

WII-SPIELE DER E-3

Hier seht ihr eine Liste der wichtigsten Titel, die auf der E3 für Wii vorgeführt oder angekündigt wurden. Aus Platzgründen – und das ist wirklich eine gute Nachricht – haben wir nicht alle Spiele aufgenommen. Die komplette Liste findet ihr unter www.n-zone.de und im Info-Center der nächsten N-ZONE.

MEINUNGEN DER REDAKTION

SEBASTIAN STANGE

Zur E3:
Die neue E3 ist in der Tat kleiner und bescheidener – leider auch, was die Ankündigung neuer Spiele angeht.

Satz zu Nintendo auf der E3:
Gerade von Nintendo habe ich mehr erwartet, die Konzentration auf Nicht- und Wenigspieler verstehe ich aber.

Wii Top 3:
1. Super Mario Galaxy
2. Resident Evil: Umbrella Chronicles
3. Metroid Prime 3: Corruption

FELIX KOTHE

Zur E3:
So hart es auch klingt: Sony hat mich als Hardcore-Gamer deutlich mehr angesprochen als Nintendo.

Satz zu Nintendo auf der E3:
Meiner Meinung nach hat Nintendo die Chance, einen wirklichen Blockbuster zu enthüllen, total vergeigt. Schade!

Wii Top 3:
1. Metroid Prime 3: Corruption
2. Super Smash Bros. Brawl
3. Actionfigur von Reggie Fils-Aime

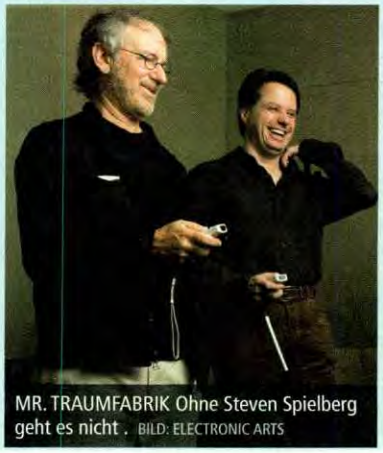
TITEL	RELEASE	GENRE	HERSTELLER
Madden NFL 08	16. August 2007	Sport	Electronic Arts
Carnival Games	27. August 2007 (US)	Geschicklichkeit	Global Star Software
Boogie	30. August 2007	Musik	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour 08	30. August 2007	Sport	Electronic Arts
Dragon Blade: Wrath of Fire	14. September 2007	Action	D3
MySims	20. September 2007	Simulation	Electronic Arts
Brunswick Pro Bowling	September 2007	Bowling	505 Gamestreet
My Word Coach	September 2007	Geschicklichkeit/Edutainment	Ubisoft
Thrillville: Off the Rails	1. Oktober 2007 (US)	Strategie	LucasArts
NBA Live 08	2. Oktober 2007 (US)	Sport	Electronic Arts
Donkey Kong Barrel Blast	8. Oktober 2007 (US)	Rennspiel	Nintendo
Spider-Man: Friend or Foe	11. Oktober 2007	Action	Activision
Tony Hawk's Proving Ground	11. Oktober 2007	Trendsport	Activision
The Sims 2: Castaway	22. Oktober 2007 (US)	Simulation	Electronic Arts
Metroid Prime 3: Corruption	26. Oktober 2007	Action Adventure	Nintendo
Namco Museum Remix	26. Oktober 2007 (US)	Geschicklichkeit/Compilation	Namco
Naruto: Clash of Ninja Revolution	31. Oktober 2007 (US)	Beat'em Up	D3
EA Playground	Oktober 2007 (US)	Sport	Electronic Arts
Indianapolis 500 Legends	Oktober 2007 (US)	Rennspiel	Destineer
M&M's Kart Racing	Oktober 2007 (US)	Rennspiel	DSI Games
Pinball Hall of Fame - The Williams Collection	Oktober 2007 (US)	Simulation	Crave Entertainment
Fire Emblem: Goddess of Dawn	5. November 2007 (US)	Strategie	Nintendo
Bee Movie Game	15. November 2007	Action-Adventure	Activision
The Golden Compass	30. November 2007	Adventure	Sega
Cruisn'	November 2007	Rennspiel	Midway
Jenga	November 2007	Geschicklichkeit	Atari
Need for Speed ProStreet	November 2007	Rennspiel	Electronic Arts
Agatha Christie: And Then There Were None	November 2007 (US)	Adventure	The Adventure Company
Game Party	November 2007 (US)	Geschicklichkeit	Midway
Avatar: The Last Airbender - The Burning Earth	4. Quartal 2007	Action	THQ
Battalion Wars 2	4. Quartal 2007	Strategie	Nintendo
Bratz: The Movie	4. Quartal 2007	Adventure	THQ
Cars Mater-National	4. Quartal 2007	Rennspiel	THQ
Crash of the Titans	4. Quartal 2007	Action	Sierra Entertainment
Dewy's Adventure	4. Quartal 2007	Geschicklichkeit	Konami
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	4. Quartal 2007	Beat'em Up	Atari
Endless Ocean (ehemals Forever Blue)	4. Quartal 2007	Adventure	Nintendo
FIFA 08	4. Quartal 2007	Sport	Electronic Arts
Geometry Wars: Galaxies	4. Quartal 2007	Shooter	Vivendi Universal Games
Ghost Squad	4. Quartal 2007	Ego-Shooter	Sega
Guitar Hero III: Legends of Rock	4. Quartal 2007	Musik	Activision
High School Musical: Sing It!	4. Quartal 2007	Musik	Disney Interactive
Lego Star Wars: The Complete Saga	4. Quartal 2007	Action	Activision
NiGHTS: Journey of Dreams	4. Quartal 2007	Jump'n'Run	Sega
Rayman Raving Rabbids 2	4. Quartal 2007	Geschicklichkeit	Ubisoft
Resident Evil: Umbrella Chronicles	4. Quartal 2007	Ego-Shooter	Capcom
Soul Calibur Legends	4. Quartal 2007	Action Adventure	Namco
SpongeBob's Atlantis SquarePantis	4. Quartal 2007	Action	THQ
Super Mario Galaxy	4. Quartal 2007	Jump'n'Run	Nintendo
The Legend of Spyro: The Eternal Night	4. Quartal 2007	Jump'n'Run	Vivendi Universal Games
The Simpsons Game	4. Quartal 2007	Adventure	Electronic Arts
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	4. Quartal 2007	Sport	THQ
Zack & Wiki: Quest for Barbaros Treasure	4. Quartal 2007	Adventure	Capcom
Mario & Sonic at the Olympic Games	4. Quartal 2007	Sport	Sega
Nitrobike	4. Quartal 2007 (US)	Rennspiel	Ubisoft
Rygar: The Battle of Argus	4. Quartal 2007 (US)	Action	Tecmo
Trauma Center: New Blood	4. Quartal 2007 (US)	Simulation	Atlus
EA Casual Wii Trivia Game*	4. Quartal 2007	Partyspiel/Geschicklichkeit	Electronic Arts
Medal of Honor Heroes 2	2007	Ego-Shooter	Electronic Arts
Tomb Raider: Anniversary	2007	Adventure	Eidos Interactive
Dance Dance Revolution Hottest Party	2007 (US)	Musik	Konami
Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	2007 (US)	Action-Adventure	THQ
Code Name: PQRS**	2007 (US)	Puzzle	Electronic Arts
MX vs. ATV Untamed	Januar 2008 (US)	Rennspiel	THQ
de Blob	Februar 2008	Puzzle	THQ
TNA iMPACT!	1. Quartal 2008 (US)	Sport (Wrestling)	Midway
Bleach: Shattered Blade	1. Quartal 2008	Beat'em Up	Sega
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Mai 2008 (US)	Adventure	Disney Interactive
Harvest Moon	2. Quartal 2008 (US)	Simulation	Natsume
Sid Meier's Civilization Revolution	3. Quartal 2008 (US)	Strategie	2K Games
Dragon Quest Swords	2008	Rollenspiel	Square Enix
Mario Kart Wii	2008	Rennspiel	Nintendo
Super Smash Bros. Brawl	2008	Beat'em Up	Nintendo
Wii Fitness	2008	Sport	Nintendo

* Noch kein Titel bekannt ** Titel noch nicht final

krebsen mit mit ihrem HD-&-Ballerzauber so vor sich hin. Wozu sollte Nintendo da die ganz große Trommel auspacken?

FRÜHZÜNDER UND NACHBRENNER

Alles, was sich auf der E3 2007 getan hat, hinterließ den Eindruck, dass die Schwergewichte der Industrie diesem neuen Messekonzept nicht trauen. Der Beweis: Die eigentliche Show fand zeitlich vorgelagert schon in den Monaten vor der E3 statt. Electronic Arts, Ubisoft, THQ - selbst die Disney Studios – präsentierten ihre Spiele für alle Systeme schon in den Wochen vor der E3 auf eigenen Pressetouren. Logisch, dass dann keine großen Knaller mehr hinzukommen konnten. So war das Enthüllen von brandneuen Wii-Titeln den Mittelklasse-Herstellern vorbehalten. Die waren mit ihren Lizenz-, TV-, Kino-, Sport- und Casual-Produkten so schwer bepackt, dass sie ihnen regelrecht aus den Taschen fielen. Ein Blick auf unsere Spieleliste vermittelt euch hiervon einen Eindruck. Diese ganze Latte von Bratz: The Movie über Disney Princess bis zur Ultimate Board Game Collection hier runterzuleiern, ist uns der Platz wirklich zu schade. In dieses Meer der „Na ja"- und „Musste wohl kommen"-Titel wagten sich nur wenige Hersteller hinein zu brüllen. EA nahm zwar sinnbildlich das Megafon in die Hand, machte die Sache aber mehr schlecht als recht: Für das angekündigte Steven-Spielberg-Wunderwerk – ein Puzzlespiel für Wii – steht immer noch



MR. TRAUMFABRIK Ohne Steven Spielberg geht es nicht . BILD: ELECTRONIC ARTS

MEINUNGEN DER REDAKTION

STEFAN HEIMERL

Zur E3:
Die Messe war dieses Jahr eine solide Laufschau der Spiele, die sich aktuell in Entwicklung befinden.

Satz zu Nintendo auf der E3:
Neuheiten wie Nitrobike waren eher rar gesät. Die Eindrücke zu SMG und MP3 haben mich aber versöhnlich gestimmt.

Wii Top 3:
1. Super Mario Galaxy
2. Metroid Prime 3: Corruption
3. Soul Calibur Legends

DAVID MARTIN

Zur E3:
Das viele gezeigte Material steigerte meine Vorfreude auf einige kommende Spiele.

Satz zu Nintendo auf der E3:
Mit Wii Fitness kündigte Nintendo einen Titel an, mit dem ich künftig körperlich noch aktiver werden kann.

Wii Top 3:
1. Super Mario Galaxy
2. Mario Kart Wii
3. Soul Calibur Legends

kein Titel fest, genau so wie für ihr Trivia-Spiel. Midway hat die Chance das Wii-Rennspiel Cruisn' vorzustellen, völlig vergeigt. Nur Ubisoft war clever und punktete mit der überraschenden Vorstellung von *Nitrobike*. Sehr aussagekräftig war, dass *Medal of Honor: Heroes 2* und *Rockstar Tischtennis* für Wii erst Tage nach der E3 angekündigt wurden. Das war ein deutliches Zeichen dafür, dass diese Show nicht mehr das ist, was sie einst war: Die beste Plattform zur Ankündigung neuer Hits.

POSITIVE SIGNALE

Jetzt wo die E3 schon wieder Vergangenheit ist, richtet die N-ZONE-Redaktion Ihren Suchscheinwerfer auf Leipzig und die anstehende Games Convention. Wie ihr euch diesmal sogar per SMS einklinken könnt, erfahrt ihr im Extrakasten. Außerdem gibt es in diesem Jahr auch noch eine Tokyo Game Show. Was bleibt jetzt von dieser E3 festzuhalten: Zum einen, dass die Wii eine gute Position um die Kundengunst ergattert hat. Es wurde deutlich, dass immer mehr Spiele von allen Herstellern folgen werden. Das bedeutet, dass die Releaselisten in den kommenden Monaten nicht Titel verlieren werden, wie beim GameCube, als plötzlich immer mehr Projekte eingestellt wurden. Im Gegenteil, da kommt noch viel hinzu. Zum anderen, dass nur, weil die Hersteller – Nintendo leider eingeschlossen – die Spiele-Schatztruhen nicht aufmachen wollten, dies nicht bedeutet, dass nicht noch mehr Action-, Abenteuer- und Rennspielkracher in Entwicklung sind. Das Ausbleiben großer Ankündigungen lag an der schwachen E3, nicht daran, dass es diese Titel nicht gäbe. Und wie sieht dann die E3 2008 aus? Wenn sie überhaupt stattfindet hoffentlich besser. Und dann sollte Steven Spielberg auch mal an was Gescheitem für Wii werkeln. Puzzlespaß? Tss, tss, tss ...

PR-COUP Mit der Vorstellung des Rennspiels Nitrobike drehte Ubisoft der Wii-Konkurrenz eine lange Nase. BILD: UBISOFT

Und es hat **BUMM!** gemacht: Der Wii-Zapper

Auf der Nintendo-Pressekonferenz am ersten E3-Messetag enthüllte der Präsident von Nintendo of America, Reggie Fils-Aime, das finale Design des sehnlich erwarteten Wii-Zappers.

ZWEIHÄNDER In den Wii-Zapper wird vorne die Fernbedienung eingelegt, hinten befindet sich der Nunchuk-Teil. Das Kabel verschwindet im Rahmen. BILD: NINTENDO

Während der Prototyp auf der E3 2006 noch einer abgesägten Schrotflinte ähnelte, sieht Nintendos Wii-Lichtpistole nun eher wie eine Mischung aus Super Soaker und Al Capones Maschinengewehr mit Magazintrommel aus. Hintergrund hierfür dürfte sein, dass das Gerät nicht ganz so martialisch daherkommen und auch Frauen und Gelegenheitsspieler ansprechen soll. Unter den Veränderungen hat weder der Bedienkomfort noch die Integration der Steuerelemente gelitten. Bisher sind die Spiele *Resident Evil Umbrella Chronicles*, *Ghost Squad* und *Medal of Honor: Heroes 2* als Zapper-tauglich bestätigt. In den USA soll das Gerät circa 20 Dollar kosten. Preis und Termin für Deutschland fehlen noch.

GHOST SQUAD Die Terrorbekämpfung aus der Spielhalle nutzt den Zapper. BILD: SEGA

MOH HEROES 2: Der Nachzügler von EA, - noch ohne Wii-Bilder. BILD: PLAYZONE

Näher dran am Fun - SMS Live von der Games Convention 2007

Kaum ist die E3 vorbei, geht es schon nach Leipzig: Wir berichten live und rund um die Uhr von der GC 2007. Egal ob online oder mobil. Hier verraten wir euch wie's geht.

Neuigkeiten gibt es nicht nur online auf www.n-zone.de. Wir bieten euch auch verschiedene SMS-News-Channel. Ihr habt die Wahl zwischen den Highlights der GC 2007 oder aktuellen Informationen der einzelnen Messetage. Sendet einfach das entsprechende Kennwort (siehe Bild) an die 86663 (1,99 EUR/SMS, inkl. VF-D2 TPL. 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile TPL. 0,12 EUR/SMS).

Unsere News-Channel

Die Highlights der GC 2007: **gc nzone**
Aktuelle News der einzelnen Messetagen:
gc nzdo - Donnerstag
gc nzfr - Freitag
gc nzsa - Samstag
gc nzso - Sonntag

Einfach an die 86663.

VOLLGAS Der Powerklempner startet schon bald kräftig durch. BILD: NINTENDO

Mario Kart Wii

Ladies and Gentlemen, start your engines! Auf der Wii wird bald richtig Gas gegeben.

Fakten

- Online-Rennen plus Battle-Modus
- Dem Spiel liegt das Wii-Lenkrad bei
- Keine Doppelsitzer mehr
- Erscheint im Frühjahr 2008
- Beinhaltet Strecken aus Mario Kart DS und Double Dash!!

AUTOR: MAIK KOCH/CHRISTOPH KRAUS

Die Freude in der Redaktion war groß, als Nintendo auf der E3-Pressekonferenz *Mario Kart Wii* ankündigte. Das Spiel kommt im Frühjahr 2008 in die Läden und steht neben *Super Mario Galaxy* und *Metroid Prime 3: Corruption* ganz oben auf unserer Most-Wanted-Liste. Zwar hat sich Nintendo mit Informationen sehr zurückgehalten, aber wir haben dennoch alles getan, um für euch sämtliche Informationen zusammenzutragen.

ONLINEDUELLE PUR

Mario Kart Wii verspricht wieder heiße Duelle mit Freunden – nicht nur offline, sondern auch via Wi-Fi Connection. Neben spannenden Rennen gegen Freunde und Rivalen auf der ganzen Welt gehört auch der Battle-Modus zum Online-Repertoire. Unklar ist, ob Nintendo hierbei auf das Freundescode-System zurückgreift oder die Codes der Wii-Pinwand verwendet. Das würde nicht nur das Finden von Gegnern erleichtern, sondern gekoppelt mit dem Adressbuch der Wii wäre man mit einem Tastendruck in der Lage, seine Freunde herauszufordern.

LENKRAD ALS ZUBEHÖR

Im Lieferumfang des Spiels wird das so genannte Wii Wheel enthalten sein. Es soll Wii-Neulingen den Einstieg in *Mario Kart Wii* erleichtern und alten Hasen ein neues Spielgefühl bieten. Im Vergleich zum Ubisoft-Lenkrad, das den Wii-Nieten *Monster 4x4 World Circuit* und *GT Pro Series* beilag, ist das Wii Wheel rundum geschlossen und sieht auch richtig gut aus. Die Fernbedienung wird in das Lenkrad eingelegt. Außerdem ist der B-Knopf durch einen Aufsatz besser erreichbar und Platz für die Handgelenkschlaufe bietet das Zubehör auch.

WER FÄHRT ALLES MIT?

Wir haben den Trailer von *Mario Kart Wii* genau unter die Lupe genommen und konnten Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Yoshi, Wario, Waluigi, Toad, Baby Mario, Baby Luigi und Bowser als Fahrer erkennen. Wir sind auf jeden Fall gespannt, denn mit Sicherheit werden weitere Charaktere in *Mario Kart Wii* das Steuer in die Hand nehmen. In Bezug auf die Strecken geht es neben der obligatorischen Runde um Prinzessin Peachs Schloss auch durch Warios Mine und einen bunten Pilzwald. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird am altbewährten Cup-Design festgehalten, denn wir haben im E3-Trailer die Bezeichnung „Flower Cup" und die Pistenbezeichnung „Mario's Circuit" entdeckt. Zusätzlich ist die Ankündigung eines Retro-Grand-Prix so gut wie sicher, denn auf den Bildern erkennt man die Yoshi-Kaskaden (DS), Luigis Piste (GC), die Kuhmuh-Farm (N64) und Peachs Strand (GC). Unsere exklusiven Trailer-Screenshots findet ihr übrigens auf www.videogameszone.de unter dem Suchbegriff „mario kart wii trailer-bilder". Zudem nehmen diesmal voraussichtlich zwölf statt wie bislang acht Fahrer am

Rennen teil – das beweist der Screenshot auf dieser Seite.

ITEMS UND POWERDRIFTS

In Sachen Gameplay steht euch neben den rasanten Fahrten auch wieder das bekannte Itemsystem zur Verfügung. Wie schon in anderen *Mario Kart*-Teilen sammelt ihr Gegenstände wie Pilze oder Koopa-Panzer wieder aus Fragezeichenkisten und benutzt sie dann gegen eure Konkurrenten. Auch mit von der Partie werden die Powerdrifts sein, welche wie gewohnt die Spielerspreu vom Weizen trennen. ■

VORSCHAU
MARIO KART WII

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-?
Termin:	1. Quartal 2008
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Der sehr kurze Trailer macht richtig Lust auf mehr. Gerade der Online-Modus verspricht spannende Duelle.

Der Retro-Grand-Prix

Welche Retro-Strecken zeigt der Trailer von Mario Kart Wii? Wir wollten es genauer wissen und haben Original und Wii-Neuauflage miteinander verglichen.

Das sind doch die „Yoshi-Kaskaden" aus Mario Kart DS! BILDER: N-ZONE

Und dieser Ausschnitt deutet auf „Peachs Strand" aus Double Dash!! hin. BILDER: N-ZONE

POWERDRIFT Wario hängt seine Konkurrenz durch einen gekonnten Drift durch die Kurve ab. BILD: NINTENDO

ES GEHT BERGAB Wie in einer Achterbahnfahrt taucht ihr tief in den Canyon hinab. BILD: NINTENDO

Super Mario Galaxy

Wir besuchten das unglaubliche Universum des neuen Mario-Spiels!

Fakten

- 6 Welten, 40 Levels
- Insgesamt sind 120 Sterne zu finden.
- Kooperativer Mehrspielermodus
- Automatische Kamera
- Völlig neue Mario-Kostüme

VIDEO AUF DVD

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Es ist 2007. Ein Jahr ist seit dem E3-Debüt der Wii vergangen und diesmal wurden auf der Messe schon wieder neue, innovative Nintendo-Games angekündigt. Und doch ist es *Super Mario Galaxy*, das uns am meisten in seinen Bann zog. Ein Jahr ist es her, dass wir es zuletzt spielen durften und die Faszination, die von Marios All-Ausflug ausgeht, ist ungebrochen. Wir bekamen die Gelegenheit, viele neue Levels des galaktischen Hüpfabenteuers zu erkunden und schweben seitdem immer noch ein wenig über dem Boden. Die normale Schwerkraft ist nämlich das Erste, was ihr beim Spielen von *Super Mario Galaxy* vergessen könnt.

AUSFLUG INS ALL

Marios Reise durch das Universum führt den Klempner auf völlig neues Terrain. Er erkundet zum Teil winzige Planeten, kaum größer als ein Haus, die er komplett umrunden kann. Unten wird dann oben, was euch auch dazu zwingt, gehörig umzudenken. Springt ihr von einem dieser Mini-Gestirne ab, landet ihr auf dem Himmelskörper, dessen Anziehungskraft am stärksten ist. Doch Vorsicht vor schwarzen Löchern!

BOSSKAMPF Ihr bekommt es mit einem mächtig wütenden Bowser zu tun. Ist er jedoch wirklich der finale Endgegner? Wir haben unsere Zweifel. BILD: NINTENDO

KONDENSSTREIFEN Leuchtende Linien verraten, wo Mario bereits entlanggesaust ist. Sie durchziehen den Level wie Spinnenweben. BILD: NINTENDO

TAUCHSTATION Allem Anschein nach ist dieser grüne Panzer ein Item, mit dem Mario durchs Wasser flitzen kann. BILD: NINTENDO

Diese dunklen Strudel saugen euch unerbittlich an und kosten euch ein Leben, wenn ihr hineinstürzt. Auf jeden Fall sind die All-Abschnitte des Spiels ein Genuss – optisch wie auch spielerisch, denn in dem ungewöhnlichen Setting sind ganz neue Spielideen möglich. Wir haben beispielsweise einen Abschnitt gesehen, in dem Mario innerhalb eines riesigen Glaszylinders den Ausgang finden musste. Jedoch wechselte alle paar Meter die Gravitation, sodass es einiges an Köpfchen kostete, den Superklempner heil da durch zu bringen. In einem anderen Level bewegt ihr euch durch einen nahezu leeren Weltraum-Abschnitt, bei dem erst im letzten Moment Steine heransausen und euch den Weg ebnen.

GRAFIK VOM ANDEREN STERN

Grafisch konnte uns *Super Mario Galaxy* erneut begeistern. Das Spiel sieht von Mal zu Mal besser aus und es scheint, als wäre die Wii-Hardware nur für diesen Titel gebaut worden. Das *Mario*-Universum wirkt unglaublich plastisch, bunt und sauber. Keine Spur von Texturmatsch oder detailarmen Abschnitten. Immer wieder gibt es herrliche Effekte zu bestaunen. Da wäre der Pelz der Bienenkönigin, der die Fell-Effekte aus *Star Fox Adventures* alt aussehen lässt oder die sensationellen Spiegelungen auf Kristallen. Doch *Super Mario Galaxy* ist nicht nur wunderschön, sondern spielt sich auch noch einfach und präzise. Ihr steuert den rotbemützten Italiener mit dem Stick des Nunchuk und springt per Druck auf den A-Knopf. Drückt ihr drei Mal auf A, legt Mario den berühmten Dreifachsprung hin. Drückt ihr hingegen A und Z gleichzeitig, setzt er zum neuen extraweiten Sprung an. Das Schütteln des Controllers entfesselt Marios Wirbelattacke. Zusätzlich wird die Pointer-Funktion der Wii-FB unterstützt. Ihr lenkt damit einen kleinen Stern übers Bild, der euch das Leben gehörig erleichtern kann. Mehr dazu lest ihr im Extrakasten zum Mehrspielermodus.

Geh' mir mal zur Hand!

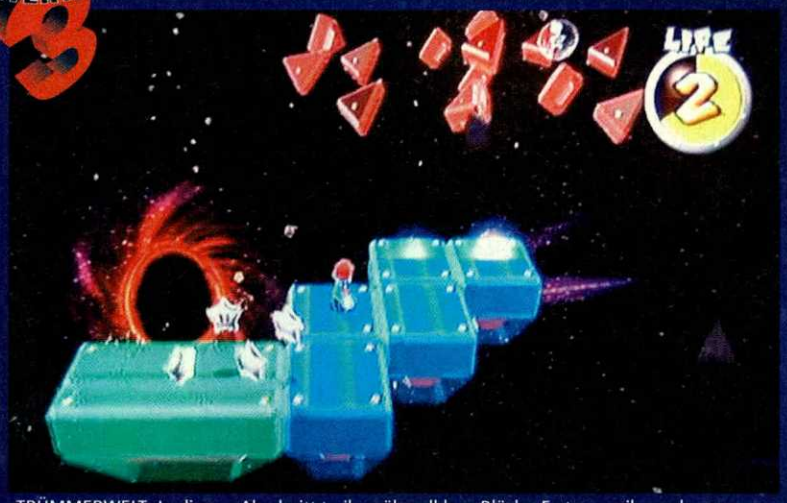
In *Super Mario Galaxy* könnt ihr euch von einem Mitspieler helfen lassen. Der steuert jedoch keine weitere Spielfigur, sondern nur einen zweiten Sterncursor. Wie kann das nur hilfreich sein?

Ihr kommt an einer Stelle nicht weiter, weil zu viele Gegner auf euch zurennen? Ihr müsst zusehen, wie ein Anfänger immer wieder Probleme hat? In *Super Mario Galaxy* könnt ihr etwas dagegen tun! Jederzeit – auch im laufenden Spiel – kann eine zweite Fernbedienung ins Spiel gebracht werden. Mit der kann ein Mitspieler Mario helfend zur Hand gehen. Ihr sammelt damit nicht nur Kristalle, sondern könnt diese mit der B-Taste auch auf Gegner ballern. Das haut die Bösewichte aus den Latschen und rettet euch aus manch brenzliger Situation. Mit einem Klick lassen sich außerdem Projektile aufhalten. Ihr könnt so auch Gegner auf Mario aufmerksam machen. Ein echter Zweispielermodus ist das leider nicht. Dennoch bietet sich damit eine tolle Möglichkeit, Freunde am Spiel teilhaben zu lassen oder Einsteigern zu helfen.

DREI FÄUSTE FÜR MARIO Ihr braucht zwei Wii-FBs und ein Nunchuk, um gemeinsam zu zocken. BILD: NINTENDO

MINI-WELT Solche winzigen Planeten findet ihr zuhauf im Spiel. Ihr könnt sie in Sekundenschnelle umrunden. BILD: NINTENDO

OBSTKORB. Dicke Würmer dienen euch als Weg von Apfel zu Apfel. Manche müsst ihr erst mit Gewalt aus den Früchten jagen. Verrückt! BILD: NINTENDO



TRÜMMERWELT In diesem Abschnitt treiben überall lose Blöcke. Erst wenn ihr euch in Bewegung setzt, bilden sich daraus blitzschnell Plattformen. BILD: N-ZONE

FELLPFLEGE Der Bienenkönigin hält euch im Kostüm für eine ihrer Arbeiterinnen. Ihr müsst dem fetten Insekt Sternensplitter aus dem Pelz pflücken. BILD: N-ZONE

TRADITION UND INNOVATION

Mit der einfachen Steuerung ist es ein Leichtes, ins Spiel zu finden. Mit etwas Videospielerfahrung solltet ihr nicht mehr als eine Minute brauchen, um euch zurechtzufinden. Bei euren Abenteuern erwarten euch jede Menge bekannte Elemente. Im All werdet ihr auf Gumbaas treffen, die immer noch nicht auf die Idee gekommen sind, einen Helm zu tragen. Grüne Pilze geben nach wie vor ein Extra-Leben und sind gut in den Levels versteckt. Neu hingegen sind die bunten Kristalle, die sich fast überall finden lassen. Ihr könnt einhundert Stück davon sammeln, um ein neues Leben zu erhalten oder sie als Munition für den Pointer benutzen. Beschießt ihr eure Gegner, werden diese gelähmt und sind so viel einfacher zu besiegen. In jedem der 40 Spielabschnitte ist es euer Ziel, einen der drei versteckten Sterne zu finden. Dazu müsst ihr den Levelausgang erreichen, Rätsel lösen oder gewaltige Endbosse besiegen. Alle 120 Sterne müsst ihr jedoch nicht finden, um das Spiel zu beenden. Aber als echter Mario-Fan werdet ihr natürlich nicht ruhen, bis auch das geschafft ist.

FINDET NEUE WEGE

Ganz besonders ist auch die Art und Weise, wie ihr in den fast leeren Weltall-Levels – es wird auch Welten mit ebenem Boden, Himmel und Wasserflächen geben – von Planet zu Planet gelangt. Das geht zum einen mit den neuen Transport-Sternen. Wirbelt ihr darunter, schießt Mario auf einer vorbestimmten Bahn zum nächsten Stück festen Boden. Doch was, wenn es keinen Transportstern gibt? Es kann sein, dass ihr erst dessen fünf Einzelteile suchen oder ihn durch das Lösen eines Rätsels befreien müsst. Es gibt aber auch Situationen, bei denen ihr anders weiterkommt. Auf einem riesigen Apfel müsst ihr einen kosmischen Wurm dazu bringen, aus dem Obst zu kriechen. Auf ihm lauft ihr dann zum nächsten Riesenapfel. In anderen Levels fliegt ihr als Biene durch die Luft oder klettert an honiggefüllten Waben empor. Mehr zum

Mario, wie er summt und brummt

Das neueste Power-up im *Mario*-Universum ist das Bienenkostüm. Wir konnten einen Level mit dem gestreiften Anzug bewältigen und erklären euch, welche Vorteile Mario als Insekt hat.

Ein gelb-braun gestreifter Pilz entpuppt sich als mächtiges Power-up. Greift sich Mario das Teil, verwandelt er sich in eine Biene und kann dadurch ein wenig fliegen. Eine Flugkraftanzeige taucht auf, sobald ihr euch in die Luft erhebt und zeigt an, wie lange ihr noch schweben könnt. Zwar hält sich der dicke Klempner nur wenige Sekunden in der Luft, doch damit erschließen sich euch völlig neue Wege. Außerdem kann Mario in Bienenform auch an Honigwaben entlangklettern. Na, wenn das mal keine Flecken gibt! Übrigens ist das Bienenkostüm nicht wasserfest. Nehmt ihr also eine Dusche, war's das mit der Fliegerei.

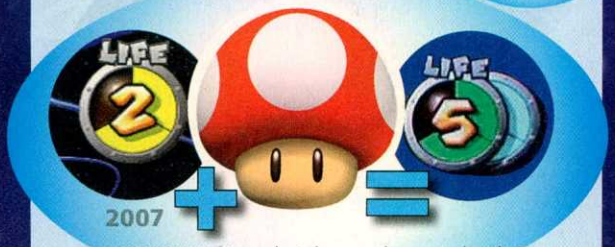
BIENENPILZ Schnappt euch dieses Power-up und ihr werdet zu Bienenmario! BILD: N-ZONE

HOCH HINAUS In dieser Form kann Mario kurze Strecken fliegen. Berührt ihr Wasser, ist der Spaß vorbei. BILD: NINTENDO

KLEBEKRAFT Nur als Biene könnt ihr an Honigwaben entlang klettern. BILD: NINTENDO

Die Energieanzeige auf Diät

Habt ihr bemerkt, dass Mario nun eine ganz andere Energieanzeige hat als noch vor einem Jahr? Wir haben genau hin geschaut!



GESCHRUMPFT Aus acht Lebenspunkten wurden drei. Doch ein roter Pilz verdoppelt ihre Zahl.

WEITLÄUFIG Manche Gestirne sind so groß, dass sie ganz eben wirken. Doch auch hier droht ein Absturz ins Leere. BILD: N-ZONE

brandneuen Bienenkostüm gibt es im Extrakasten. Sogar in einen Buuhuu wird sich Mario verwandeln können! Welche Eigenschaften das mysteriöse Item hat, ist noch geheim. Auf jeden Fall schwebt unser Held dadurch in Geisterform durch die Spielwelt. Vielleicht können so besondere Hindernisse überwunden werden. Oder schleicht sich Mario damit „undercover" in eine Geistervilla?

VORFREUDE, SCHÖNSTE FREUDE

Am 12. November erscheint das Mega-Hüpfspiel in den USA. Wir werden uns natürlich eines der ersten Exemplare sichern und es sofort anzocken. Ihr seid natürlich hautnah dabei, denn unsere ersten Spieleindrücke lest ihr live auf www.videogameszone.de! Damit versüßen wir euch die letzten Wochen Wartezeit, denn noch dieses Jahr wird der Titel endlich auch bei uns erscheinen. Freut euch auf ein einmaliges Mario-Abenteuer voller Magie, Überraschungen und genialer Momente. Es mag nicht der schwerste Teil der Serie sein, der schönste ist es aber auf jeden Fall und Designer-Genie Miyamoto dürfte dafür gesorgt haben, dass uns im Weltall so schnell nicht langweilig wird.

VORSCHAU
SUPER MARIO GALAXY

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-2
Termin:	Ende 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

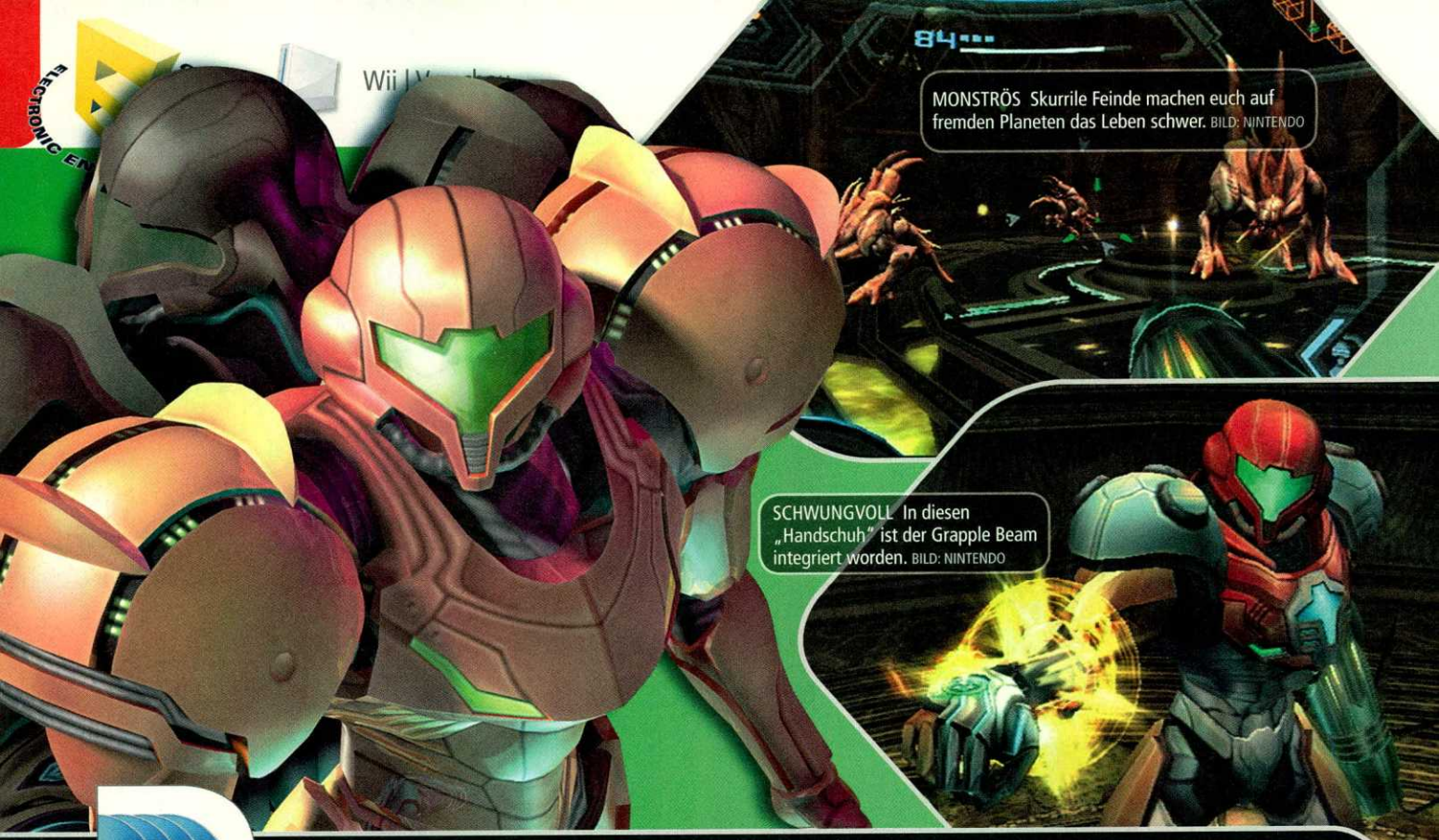
Kein Zweifel, mit *Super Mario Galaxy* erwartet uns ein absolutes Wii-Highlight. Marios Weltraumtrip verspricht galaktischen Spielspaß!

AUGENSCHMAUS Marios Universum ist herrlich bunt und atmosphärisch. In fast jeder Szene lässt die Wii ihre Muskeln spielen. BILD: N-ZONE

» Es scheint, als wäre die Wii nur für dieses Spiel gebaut worden. «

RÄTSEL Welche Eigenschaften hat Mario wohl als Geist? Auf jeden Fall kann der Klempner in dieser Form schweben. Was könnte euch das nur nützen? BILD: N-ZONE

VERWIRRREND Hier herrscht immer wieder andere Schwerkraft. Die Pfeile zeigen an, wo gerade „unten" ist. BILD: N-ZONE



MONSTRÖS Skurrile Feinde machen euch auf fremden Planeten das Leben schwer. BILD: NINTENDO

SCHWUNGVOLL In diesen „Handschuh" ist der Grapple Beam integriert worden. BILD: NINTENDO

VIDEO AUF DVD

Metroid Prime 3 Corruption

Fakten

- Hardcore-Game
- Spring-Ball aus den 2D-Spielen mit dabei
- Definitiv letzter Teil der Metroid-Prime-Saga

Prime-Time auf der Wii. Und wir sind dabei!

AUTOR: FELIX KOTHE

Über zwei Jahre ist es her, dass Nintendo auf der E3 2005 die Entwicklung von *Metroid Prime 3 Corruption* bekannt gegeben und einen ersten Teaser veröffentlicht hat. Vor sechs Monaten sollte der Titel zum Wii-Launch erscheinen, wurde jedoch auf unbestimmte Zeit verschoben. Warum? Laut Satoru Iwata soll der abschließende Teil der Trilogie die Vorgänger in jedem Belang toppen und mindestens genauso gigantisch und episch werden wie *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. So entschlossen sich die Jungs von Retro, ein wenig länger am heiß begehrten Action-Hit zu werkeln. Und siehe da: Die Rechnung ist aufgegangen. Noch vor einem halben Jahr hätte niemand eine dermaßen brillante Grafikpracht und eine solch präzise Shooter-Steuerung auf der Wii für möglich gehalten.

PUNKTGENAU

Gut, wenn die Wii-Steuerung bei einem Ego-Shooter funktioniert. Besser, wenn sie das Genre plattformübergreifend revolutioniert. Um es mit anderen Worten auszudrücken: Noch nie hat sich ein Shooter auf einer Konsole präziser, flüssiger und intuitiver spielen lassen. *Metroid Prime 3* hat definitiv das Zeug dazu, das bisher als Konsolenstandard etablierte Dual-Analog-Stick-System vollständig abzulösen.

Sehr gut gelungen ist das Wechseln der Visiere. Hierzu haltet ihr den Minus-Knopf gedrückt und schwenkt die Fernbedienung einfach in eine der vier

LUFTIG In der SkyTown müsst ihr aufpassen, dass euch die Robo-Gegner nicht in den Abgrund schubsen. BILD: NINTENDO

BEKANNT Auch ein Wüstenplanet ist wieder mit dabei. BILD: NINTENDO

» Corruption wird ein auf Metroid-Fans zugeschnittenes Hardcore-Game werden ... «

BRILLANT Die vielen Lichteffekte machen Corruption zu einem der hübschesten Wii-Spiele überhaupt. BILD: NINTENDO

INTERFACE Das Raumschiff könnt ihr per Knopfdruck steuern. BILD: NINTENDO

vier vorgegebenen Richtungen, welche jeweils einem der vier Visiere entsprechen. Sehr hübsch anzusehen waren Samus' Augen, die beim Verwenden des Scan Visors dem Cursor folgten, ohne dabei in irgendeiner Weise störend zu wirken. Apropos Scan Visor: Mit diesem Hightech-Gerät könnt ihr wie schon in den Vorgängern eure Umgebung genau unter die Lupe nehmen und Monster sowie deren Angriffstaktiken und Schwachstellen analysieren. Das verläuft diesmal dank der erstklassigen Pointer-Funktion deutlich zügiger und kann quasi on-the-fly vollzogen werden. Sehr nett!

Neu ist auch das Spring-Ball-Feature. Diese Technik ist aus den 2D-Metroid-Spielen bekannt und dient dazu, mit dem Morph Ball ohne äußere Einflüsse zu springen. Ihr müsst also nicht jedes Mal eine Bombe legen, um euch in die Höhe zu katapultieren, sondern die Fernbedienung einfach ganz kurz nach oben schwenken. Eine sehr angenehme Neuerung, die den Spielfluss merklich zügiger gestaltet.

INFIZIERT

Wie wir bereits vor einiger Zeit berichteten, wird Samus in *Corruption* in direktem Kontakt mit der hochgefährlichen Substanz Phazon stehen. Die Föderation stellt eine Kopfgeldjäger-Elite – bestehend aus der Protagonistin selbst und drei anderen Kriegern – zusammen, um dem Treiben der Dunklen Samus, welche unzählige Planeten mit Phazon infiziert, Einhalt zu gebieten. Die aus dem Kampf mit dem überlegenen Gegner resultierenden Folgen sind schwere Schäden am Varia Suit (der, wie man auf den Screenshots sieht, durch einige Föderationskomponenten wiederhergestellt wurde) und die Phazon-Infektion. Diese ermöglicht der Space-Ikone, in den aus dem ersten *Prime*-Teil bekannten Hyper-Mode zu switchen und Widersacher mit dem Phazon Beam aufs Korn zu nehmen. Das zehrt jedoch an den eigenen Energievorräten, was für Samus ein jähes Ende bedeuten kann.

Laut Nintendo sind die Arbeiten an *Metroid Prime 3* bereits abgeschlossen, was der überraschend zeitnahe US-Release am 27. August und der knapp zwei Monate später folgende PAL-Termin auch belegen. Einen Battle-Modus gibt es übrigens nicht – weder per Splitscreen mit Freunden noch online. Retro hat sich primär auf das eigentliche Abenteuer konzentriert, was man dem Titel nach den ersten Proberunden auch anmerkt. *Corruption* wird laut den Entwicklern übrigens ein auf *Metroid*-Fans zugeschnittenes Hardcore-Game werden, das durch die erneute musikalische Meisterleistung des Spitzenkomponisten Kenji Yamamoto um einiges epischer und gigantischer daherkommen soll als seine Vorgänger. Unsere Vorfreude kennt bereits jetzt keine Grenzen mehr. Gut, dass wir uns schon bald einem umfangreichen Import-Test widmen können. ■

SCANS Seht ihr Samus' Augen, die sich im Visor reflektieren? BILD: NINTENDO

MINIBOSS Der sogenannte Steam Lord macht euch in SkyTown das Leben schwer. BILD: NINTENDO

VORSCHAU
METROID PRIME 3 CORRUPTION

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Retro Studios
Spieler:	1
Termin:	26. Oktober 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★★

Bereits jetzt ein absoluter Pflicht-Titel für Hardcore-Gamer und Metroid-Fans. Der Import-Test folgt in der Ausgabe 11/07.

HÖFLICH Dieser Spießgeselle hat extra für euch die Fingernägel geschärft. BILD: CAPCOM

VIDEO AUF DVD

Resident Evil: The Umbrella Chronicles

Rasante Zombie-Hatz mit extravagantem Pistolenaufsatz

Fakten

- Unterstützt den Wii-Zapper
- Koop-Modus für zwei Spieler
- Abschnitte aus allen Resident-Evil-Teilen
- Neue Gegner

In den Straßen von Raccoon City bekommt ihr das ganze Ausmaß der Katastrophe zu spüren. BILD: CAPCOM

AUTOR: STEFAN HEIMERL/FLORIAN BRICH

Mit den *Umbrella Chronicles* legt Capcom nach *Resident Evil 4* noch einen drauf. Die E3 brachte neue Bilder und Informationen zum Rail-Shooter ans Licht. In unserer Vorschau erfahrt ihr, wie die Untoten auf der Wii in die ewigen Jagdgründe geschickt werden.

ACTION ZUM ANFASSEN

Es war ja schon zu vermuten, doch jetzt ist es amtlich. Der Pistolenaufsatz, der offiziell Zapper getauft wurde, wird vom exklusiven Zombie-Shooter unterstützt. Die Schießeisen-Imitation wird gleichzeitig zum Spiel erscheinen. Ihr haltet das Gerät aber nicht wie eine Pistole, sondern

UNSAUBER Die Texturqualität ist nicht überragend, die Zombies aber dennoch furchterregend. BILD: CAPCOM

TEAMWORK Im Koop-Modus haltet ihr euch gegenseitig die Meute vom Leib. BILD: CAPCOM

» Durchlebt die gruseligsten Momente der Resident-Evil-Geschichte «

wie ein Maschinengewehr. Vorne wird die Wii-Fernbedienung eingelegt und im hinteren Teil das Nunchuk. Mit der ersten Hand habt ihr den Zeigefinger stets am B-Trigger, während ihr mit der zweiten den Analog-Stick bedienen könnt. Der Titel lässt sich natürlich auch normal steuern.

GESCHICHTSSTUNDE

Wie der Titel des Spiels schon erahnen lässt, dreht sich alles um den Pharmakonzern Umbrella. Ihr durchlebt die gruseligsten Momente der *Resident Evil*-Saga und erfahrt währenddessen alles über besagtes Unternehmen. Zunächst verschlägt es euch mit Billy Coen und Rebecca Chambers in ein Szenario aus *Resident Evil Zero*. Danach erkundet ihr die berüchtigte Villa des ersten Teils als Chris Redfield. Um Serienveteranen einen Anreiz zu geben, die bekannten Schauplätze nochmals zu besuchen, werden euch komplett neue Gegner auflauern. Neben weiteren bekannten Resi-Momenten führt euch das Spiel später bis in die geheimen Umbrella-Labore und lässt euch das Ende des Konzerns hautnah miterleben. Auf eurem Weg dorthin werdet ihr einigen bekannten Gesichtern begegnen. Auch Albert Wesker wird wieder seine Finger im Spiel haben.

BIS DER LAUF GLÜHT

Wie schon von *Resident Evil 4* gewohnt, müsst ihr auch dieses Mal kleinere Quick-Time-Events lösen. Packt euch ein Zombie, solltet ihr euch der ungeliebten Umarmung mittels A-Knopf entledigen. Bei zäheren Burschen könnt ihr auch spezielle Konterangriffe durchführen. Kurz bevor ihr angegriffen werdet, führt ihr die angezeigte Tastenkombination aus und euer Held weicht dem faulenden Monster gekonnt aus. Abgesehen von diesen Einlagen spielen sich die *Chroniken* wie ein typischer Lightgun-Shooter. Ihr visiert mit dem Pointer eure Ziele an und betätigt den Abzug eurer Waffe so lange, bis der Bildschirm von der geifernden Zombiemeute befreit ist. Nebenbei sammelt ihr Gegendstände und Waffen ein. Dank der Bewegungssensoren wird das bei anderen Spielen dieser Art sonst so lästige Nachladen zum Vergnügen. Als wärt ihr Arnold Schwarzenegger in einem 80er-Jahre-Actionfilm, reißt ihr den Zapper hoch und ladet mit einer kurzen Ruckbewegung euer Schießinstrument nach. Die passende Sonnenbrille wird dem Spiel leider nicht beiliegen. Mittels C-Knopf wechselt ihr eure Waffe. Dabei stehen euch die typischen Standard-Ballermänner wie Shotgun, Maschinengewehr und Pistole zur Verfügung. Bei besonders vielen übel gelaunten Schuften lohnt sich auch der Einsatz von Granaten. Doch was wäre ein *Resident Evil*-Held ohne sein Messer? Ähnlich wie schon im vierten Serienableger schwingt ihr das Messer mit der Wii-FB. Allerdings bestimmt ihr den Messerschwung exakter. Ihr könnt in jede beliebige Richtung schwingen und die Attacke folgt euch. Spielt ihr mit dem Zapper, müsst ihr natürlich das ganze Gerät, zumindest den Lauf, über den Bildschirm schwingen.

DOPPELTE PACKUNG

Schaut ihr euch mit dem Analog-Stick um, entdeckt ihr jede Menge zerstörbares Level-Inventar. Wie in *Red Steel* dürft ihr vom Mobiliar bis zum Schaufenster fast alles zerstören. Genauso wie in Ubisofts Ego-Shooter halten auch Autos eurer Feuerkraft nicht lange stand und fliegen in die Luft. Nützlich sind indes die explosiven Fässer, die euch den Granateneinsatz ersparen, sollten sich Gegner in der Nähe aufhalten.
Ist euch die Hatz alleine zu gruselig, holt ihr euch einfach einen nervenstarken Kumpel ans Gerät und bestreitet das Abenteuer im Kooperationsmodus. ■

FEURIG Autos fliegen mit heftigen Explosionen in die Luft, wenn ihr auf sie schießt. BILD: CAPCOM

VORSCHAU

R.E.:THE UMBRELLA CHR.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Spieler:	1-2
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.capcom.co.jp

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Aus technischer Sicht darf sich noch etwas ändern, spielerisch bekommt ihr die volle Portion Adrenalin und satte Action.

MUSKELPAKET Der fiese Astaroth versperrt euch den Weg. BILD: NAMCO BANDAI

VIDEO AUF DVD

Soul Calibur Legends

Seelen-Schlachten in neuer Verpackung

Fakten

- Kooperationsmodus im Splitscreen
- 480p-Modus bei 60 fps
- Schwertsteuerung mit der Fernbedienung
- *Soul Calibur*-Stars wie Mitsurugi, Siegfried, Taki und Ivy spielbar

AUTOR: FLORIAN BRICH/STEFAN HEIMERL

GameCube-Besitzer werden mit dem Namen *Soul Calibur* vielleicht noch etwas anfangen können. *Soul Calibur II* ist der bisher einzige Serienvertreter, der es auf eine Nintendo-Konsole geschafft hat. Dafür aber umso spektakulärer. Mit Link als spielbarem Kämpfer bekam das Spiel verdientermaßen hohe Aufmerksamkeit bei den Fans. Während die Prügelspielreihe mittlerweile die offiziell vierte Runde ansteuert, bekommen Wii-Spieler mit *Soul Calibur Legends* ein exklusives Serien-Spin-off.

ALBTRAUMHAFTE VERWANDLUNG

Das Spiel transportiert die Beat'em-Up-Helden in ein Action-Adventure-Szenario. Ihr kämpft euch durch lineare Levels und verhaut jede Menge böser Buben. Zeitlich spielt die Geschichte zwischen *Soul Blade* und *Soul Calibur*. Bei den bisherigen Spielen drehte sich alles um das Schwert Soul Edge, das Besitz vom tapferen Krieger Siegfried nimmt und ihn in den mächtigen und bösen Nightmare verwandelt. *Soul Calibur Legends* erzählt euch, wie es dazu kam. Ihr übernehmt unter anderem selbst die Kontrolle von Siegfried, welcher auf seiner Reise vom 16-jährigen Isuka begleitet wird. Natürlich werden auch weitere bekannte Calibur-Stars ihren Auftritt kriegen. Beispielsweise werdet ihr euch mit Mitsurugis Katana durch die Monsterhorden kämpfen oder als Ivy ihr wandlungsfähiges Kettenschwert durch die Luft wirbeln. Doch auch einige eurer Gegner sind aus dem Seelen-Universum bekannt. Ihr müsst unter anderem gegen eine Goliath-Version vom fiesen Astaroth antreten.

SCHWERTMEISTER

Vor jedem Level sucht ihr euch zwei Krieger aus. Während der Action könnt ihr dann jederzeit zwischen den beiden wechseln. Dazu müsst ihr beide Knöpfe des Nunchuks drücken und eure Schwertschwinger wechseln sich ab wie ein Tag-Team im Wrestling-Ring. Das ist vor allem deswegen nützlich, da jeder der Charaktere serientypisch mit unterschiedlichen Kampfstilen und Stichwaffen antritt. Beispielsweise könntet ihr euch durch ein Szenario mit Mitsurugis Katana schnetzeln, benötigt beim Endboss aber Siegfrieds zerstörerisches Schwert. Der Hauptfokus bei *Soul Calibur Legends* liegt natürlich auf der Kampfaction.

STRATEGIE Bossgegner wie dieser können nicht nur durch bloßes Draufhauen besiegt werden. BILD: NAMCO BANDAI

HIEBE Ivy, mit ihrem Peitschenschwert, steuert sich anders als die normalen Schwertkämpfer. BILD: NAMCO BANDAI

GRAZIL Jeder Charakter hat seine Spezialbewegungen. Siegfrieds Schwert verursacht besonders viel Schaden. BILD: NAMCO BANDAI

TAG TEAM Während Siegfried im Vordergrund einen gewaltigen Hieb ausführt, hält ihm Ivy den Rücken frei. BILD: NAMCO BANDAI

Deswegen tummeln sich meistens ein halbes Dutzend Bösewichter gleichzeitig auf dem Bildschirm. Angriffe führt ihr generell mit FB-Bewegungen aus. Es wird zwar keine 1:1-Erkennung geben, ein paar Variationen habt ihr aber dennoch. Mit horizontalen und vertikalen Schwüngen löst ihr Attacken für die jeweiligen Richtungen aus. Lasst ihr eure Fernbedienung abrupt nach vorne schnellen, vollführt euer Protagonist einen rasanten Schrittangriff vorwärts. Diese simplen Angriffe kombiniert ihr nach Belieben und brennt so ein Attacken-Feuerwerk ab. Bei einigen Charakteren sind allerdings auch andere Bewegungen gefordert. Um Ivys Waffe auf die Gegner loszulassen, imitiert ihr peitschenähnliche Bewegungen. Jeder Kämpfer hat außerdem bestimmte Spezial-Techniken.

DER WEG DES KRIEGERS

Mit Abstand einer der coolsten Spezial-Angriffe ist der von Mitsurugi. Zuerst dreht ihr eure FB nach unten. Durch diese Geste steckt der Samurai sein Schwert in die Scheide und geht in Lauerstellung. Nun braucht ihr nur noch Mitsurugis angestaute Energie mit einer leichten Schwungbewegung auf die Gegnerschar zu lenken. Schwingt ihr das Nunchuk, löst ihr einen Ausweichschritt zur Seite aus. Dieselbe Aktion in Kombination mit dem Block-Befehl führt zu einem Schlag, der die Verteidigung eures Ziels durchbricht. Eure Attacken dienen aber nicht nur zum Verprügeln der Gegner, sondern auch zum Lösen leichter Rätsel. So stellt sich euch eine Feuerwand in den Weg, die ihr mit einem gezielten Schlag zum Erlöschen bringt.

Im Mehrspielermodus tretet ihr entweder gegen- oder miteinander an. Der Bildschirm ist dabei immer vertikal geteilt. Das Spiel soll mit stabilen 60 fps laufen und einen 480p-Modus bieten. Die Grafik befindet sich auf dem Niveau von *Soul Calibur 2* auf dem GameCube. ■

VORSCHAU

SOUL CALIBUR LEGENDS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Namco Bandai
Entwickler:	Namco Bandai
Spieler:	1-2
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.namcoandbandaigames.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Soul Calibur Legends macht vor, wie man einem kampflastigen Spiel eine gute Wii-Steuerung verpasst.

3… 2… 1… GO! Doping hat keiner der acht Athleten nötig, denn alle Stärken und Schwächen sind fair verteilt. BILD: SEGA

Mario & Sonic at the Olympic Games

Bundesjugendspiele ade – jetzt wird das olympische Feuer entzündet!

VIDEO AUF DVD

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wusstet ihr, dass Bud Spencer einst unter seinem bürgerlichen Namen Carlo Pedersoli an den Olympischen Sommerspielen teilnahm? Schier unglaublich, oder? Mindestens genauso unfassbar scheint es, sich Mario als durchtrainierten Athleten vorzustellen – das riecht regelrecht nach Doping. Wir waren daher für euch hinter den Kulissen der E3 und haben geprüft, welcher Sportler heimlich Wunderpulver aus Megapilzen konsumiert – es folgt ein investigativer Tatsachenbericht aus Santa Monica.

DOPING? NICHT BEI MARIO!

Na gut, wir geben's zu: Niemand hat gedopt. Bei Mario & Sonic geht es mit rechten Dingen zu. Wir sind vielmehr hocherfreut, als wir Mario, Peach, Bowser, Yoshi, Sonic, Knuckles, Tails, Amy und Dr. Robotnik schwitzend im Stadion antreffen. Jeder der bislang bestätigten Charaktere besitzt erwartungsgemäß Stärken und Schwächen: Der Koloss Bowser ist bei der Ausdauer eine absolute Pfeife, dafür macht er dieses Manko mit seiner gigantischen Kraft wett. Peach dagegen hätte beim Ringen gegen den bepanzerten Fettwanst nicht den Hauch einer Chance, besticht aber durch eine ausgefeilte Technik. Und wenn Sonic und Yoshi über die Marathonstrecke flitzen, glüht der Boden ähnlich wie die Tastatur eines N-ZONE-Redakteurs. Dafür können die beiden Tempo-Asse bei der Technik nur bedingt mit dem blaublütigen Prinzesschen mithalten. Ganz anders verhält es sich mit Mario: Der ist in keiner Hinsicht so richtig schlecht, aber auch nirgendwo extrem gut – der klassische Allrounder also.

DISZIPLIN 1: DAS HAMMERWERFEN

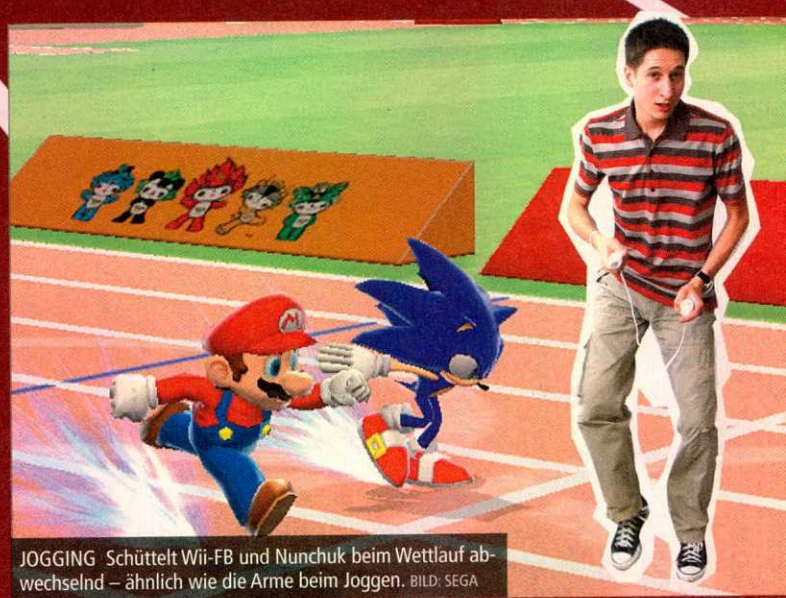
Wir beginnen mit der ersten olympischen Disziplin, dem Hammerwerfen: Ihr schnallt euch die Handgelenkschlaufe um, wirbelt die Wii-Fernbedienung (ohne Nunchuk) ein paar Mal im Kreis und betätigt den B-Trigger, wenn die Zeit zum Abwurf gekommen ist. Voilà, wird das Geschoss über den Platz gepfeffert und kommt hoffentlich noch vor den Zuschauerrängen zum Stillstand. Dreimal dürft ihr zum Wurf ansetzen – euer bestes Ergebnis wird gewertet. Passt bloß auf, dass ihr die Handgelenkschlaufe ordnungsgemäß befestigt habt, sonst könnte so manche Wii-FB zu Bruch gehen.

BESTES AUS DREI Dreimal darf Luigi beim Dreisprung in die Sandgrube hüpfen – das beste Ergebnis wird dann gewertet. BILD:SEGA

Fakten

- Drei gezeigte Disziplinen: Marathon, Dreisprung, Hammerwerfen
- Laut Shigeru Miyamoto wird es auch Fechten geben
- Mit Mario, Luigi, Peach, Bowser, Sonic, Knuckles, Dr. Robotnik, Tails u. v. m.
- Freischaltbare Stages
- Steuerung teilweise mit Nunchuk
- Erscheint auch für DS (mehr ab Seite 38)

DREHWURM Schwingt die Wii-FB im Kreis und lasst mit B los. Achtung, Handschlaufe nicht vergessen! BILD: SEGA



JOGGING Schüttelt Wii-FB und Nunchuk beim Wettlauf abwechselnd – ähnlich wie die Arme beim Joggen. BILD: SEGA

DISZIPLIN 2: DER 100-METER-SPRINT

Weiter geht's mit dem Wettlauf, den in der Schule niemand freiwillig machte – das ändert sich diesmal. Im 100-m-Sprint verausgabt ihr euch mit Wii-FB und Nunchuk gleichzeitig: Die Steuereinheiten werden im Takt geschüttelt, um euer Tempo zu bestimmen. Stellt euch einfach vor, wie ihr eure Arme beim Joggen auf und ab bewegt – so habt ihr ein gutes Gefühl für die Steuerung des Marathons. Nur das Kabel zwischen Fernbedienung und Nunchuk scheint hier störend – ausprobieren konnten wir das aber leider nicht, da Sega auf der E3 das Spiel lediglich vorführen ließ.

DISZIPLIN 3: DER DREISPRUNG

Dass es ohne die Motivation der Zuschauer nicht geht, beweist die letzte Disziplin, die in Los Angeles gezeigt wurde: der Dreisprung. Bei dieser anspruchsvollen Wii-Sportart heizt ihr zunächst durch Schütteln des Controllers die Euphorie des Publikums an. Bringt ihr die Meute zum Jubeln, verschafft euch das einen Turbostart. Dann geht's zum Anlauf über, der ähnlich funktioniert wie das Laufen im 100-m-Marathon. Habt ihr ein bestimmtes Tempo gewonnen, flitzen die Athleten automatisch und ihr müsst nur noch das Timing der drei Sprünge bestimmen. In der Praxis bedeutet dies, Wii-FB und Nunchuk im richtigen Moment so schnell wie möglich nach oben zu reißen – so meistert ihr diese Hürde rasch und effizient.

Mario & Sonic schaut so aus, wie wir es uns vorgestellt hatten: bunt, mitreißend und absolut spaßig. Eine Einschätzung möchten wir aber (noch) nicht abgeben, denn eine Live-Vorführung kann täuschen: Wir wollen selbst spielen – und das tun wir, wenn alles klappt, schon zur nächsten Ausgabe. Grüße aus dem aktuellen N-ZONE-Sportstudio und immer dran denken: Fairplay! ■

VORSCHAU

MARIO & SONIC AT ...

Genre:	Sport
Hersteller:	Sega/Nintendo
Entwickler:	Sega Studios Japan
Spieler:	1-4
Termin:	Weihnachten 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die Disziplinen, die auf der E3 gezeigt wurden, lassen einen Minispiel-Marathon erster Güte vermuten. Auch die Steuerung wirkt durchdacht.

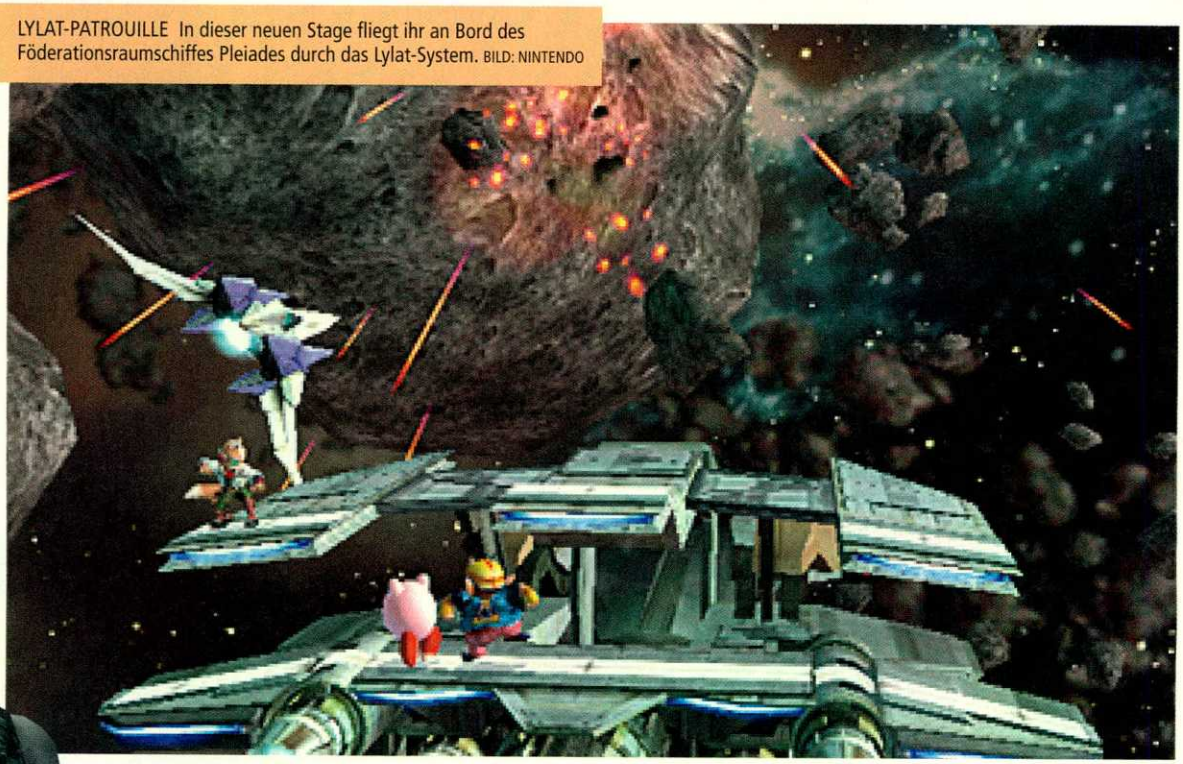
KÖNIGLICH Ob sich Prinzessin Zelda auch diesmal wieder in Shiek verwandeln kann? BILD: NINTENDO

HOPPLA! Kirby ist auf einer Bananenschale – einem neuen Wurf-Item – ausgerutscht. BILD: NINTENDO

Fakten

- Prinzessin Zelda ist zurück!
- Neues Item: die gute, alte Bananenschale
- Kisten und Fässer ändern ihr Aussehen
- Neue Arenen: Lylat-Patrouille, Yoshi's Island

LYLAT-PATROUILLE In dieser neuen Stage fliegt ihr an Bord des Föderationsraumschiffes Pleiades durch das Lylat-System. BILD: NINTENDO



Super Smash Bros. Brawl

Die Super-Smash-Bros.-Brawl-Front – Runde 3!

AUTOR: FELIX KOTHE

Und wieder haben wir eine monatliche Dosis *Smash Bros.*-Infos für euch parat. Allerdings halten sich atemberaubende Neuigkeiten – besonders die Enthüllung völlig neuer Charaktere – deutlich in Grenzen. Einige kleine Features klingen jedoch recht interessant. Zu erwähnen wäre da beispielsweise, dass ihr die Tastenbelegung – egal für welchen Controller – individuell konfigurieren könnt. In Verbindung mit der aus *Melee* übernommenen Namenseingabe habt ihr so die Möglichkeit, euch ein Profil mit eurer eigenen Statistik, eurem Nicknamen und eurem persönlichen Controller-Setting anzulegen.

NEUE LOCATIONS

Jump&Run-Kenner werden sich in der in kunterbunter Knuddelgrafik gehaltenen Arena Yoshi's Island sofort heimisch fühlen. Die Location wartet mit fliegenden Shy Guys, einer beweglichen Plattform und sehr hübschen Wettereffekten auf. Es kann zum Beispiel vorkommen, dass während des Kampfes die Jahreszeit wechselt. Das von uns favorisierte Highlight ist jedoch die sogenannte Lylat-Patrouille. In dieser atemberaubenden Stage balgen sich die munteren Recken an Bord des Föderationsraumschiffes Pleiades, welches – wie der Name der Arena schon sagt – durch das Lylat-System patrouilliert. Während ihr also damit beschäftigt seid, die Konkurrenz von der Plattform zu schmeißen, könnt ihr im Hintergrund ein gewaltiges Sternen-Panorama, fliegende Arwings, actiongeladene Weltraumschlachten und den Orbit von Corneria erblicken.

AB IN DIE KISTE

Neu ist auch, dass die mit Items und Waffen jeder Art prall gefüllten Kisten und Fässer in verschiedenen Stages ihr Ausse-

GESCHENKE Kisten und Fässer, die Gegenstände beinhalten, wechseln ihr Erscheinungsbild je nach Stage. BILD: NINTENDO

VOLTTACKLE Pikachus Ultra-Smash kann für unvorsichtige Kontrahenten verheerend sein. BILD: NINTENDO

HOCHGLANZ Samus gehörte in Super Smash Bros. Melee zu den beliebtesten Charakteren. BILD: NINTENDO

SAMUS VS. LINK Im Duell der Nintendo-Giganten hat Link alle Hände voll zu tun, Samus' Fernangriffe abzuwehren. BILD: NINTENDO

Brandneu!

Aus Zeitgründen können wir euch leider nicht sämtliche News zuteil werden lassen, deswegen haben wir für euch die Top 3-Infos aufgeführt, die bis Redaktionsschluss bei uns eingetroffen sind.

1 **Smash-Stadt**
Diese neue Stage entspringt dem Animal-Crossing-Universum und begeistert vor allem durch ihr Echtzeit-Event-System.

2 **Donkey Kong**
Der populäre Primat, der auch schon in Teil 1 und 2 vertreten war, mischt die kunterbunte Rasselbande auch diesmal wieder auf.

3 **Bowser**
Der Oberschurke feiert bereits seinen zweiten Smash-Bros.-Auftritt und heizt seinen Feinden mächtig ein.

» Die Musik-Demos sind von außerordentlich hoher Qualität. «

hen verändern. Im *Fire Emblem*-Schloss beispielsweise bestehen die Behälter aus Holz, in Yoshi's Island gleichen sie riesigen, verschnürten Geschenken und bei der Lylat-Patrouille kommen sie in Form futuristischer Hightech-Container daher. Dies sorgt zuweilen für Abwechslung und verleiht den Kampfarenen einen zusätzlichen Touch Individualität. Außerdem wird es Behälter mit anmontierten Rollen geben. Diese driften bei Berührung ziellos durch die Arena – wer getroffen wird, darf mit mehr als nur einem blauen Auge rechnen.

Sobald ihr ein Fass oder eine Kiste zertrümmert habt, kommen hilfreiche Items zum Vorschein. Hier möchten wir die einerseits höchst populäre, andererseits abgrundtief verhasste Bananenschale willkommen heißen. Das glitschige Utensil hat dieselbe Wirkung wie schon in *Mario Kart*. Sobald ihr versehentlich drauftretet, legt ihr eine herzhafte Bruchlandung hin. Vorsicht ist geboten!

CHARAKTERISTISCH

Überdies wird Prinzessin Zelda, welche bereits in *Melee* ihren *Smash Bros.*-Einstand feierte, erneut in der Kämpferriege Platz finden. Das holde Blaublut weiß mit königlicher Eleganz und zauberhaften Magie-Angriffen zu beeindrucken. Zudem wurde das Outfit der Prinzessin generalüberholt und besticht insbesondere durch seinen Detailreichtum und die überaus stylishe Braunhaartönung. Ob Zelda erneut über ihre metamorphe Fähigkeit, sich in die geheimnisvolle Shiek zu verwandeln, verfügen wird, ist noch unklar.

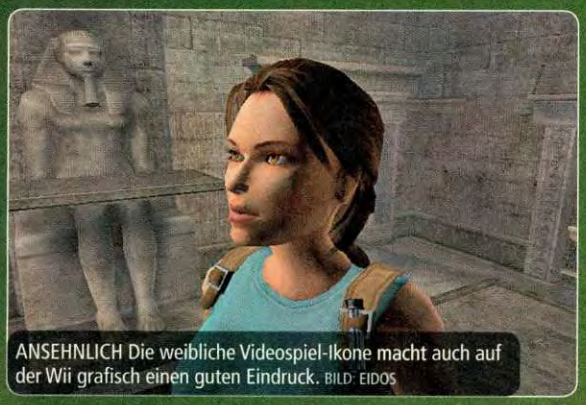
Übrigens veröffentlichte Nintendo vor kurzem zwei Musik-Demos, die jeweils eine *Metroid*- und eine *Zelda*-Arena untermalen werden. Beide waren von außerordentlich hoher Qualität und klangen äußerst vielversprechend. Wenn ihr mal reinhören wollt, besucht einfach unseren *Super Smash Bros. Brawl*-Live-Ticker auf www.n-zone.de. ■

VORSCHAU
SUPER SMASH BROS. BRAWL

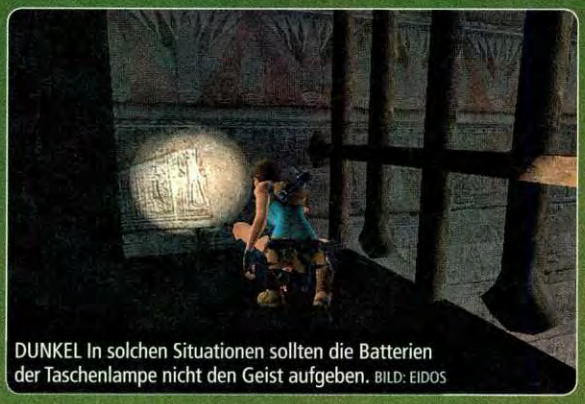
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.smashbros.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Super Smash Bros. Brawl nimmt langsam Form an. Unser Eindruck: Hier steht uns ein potenzieller Schlafräuber ins Haus.



ANSEHNLICH Die weibliche Videospiel-Ikone macht auch auf der Wii grafisch einen guten Eindruck. BILD: EIDOS



DUNKEL In solchen Situationen sollten die Batterien der Taschenlampe nicht den Geist aufgeben. BILD: EIDOS

GRAB-ERKUNDUNG Auf der Suche nach Artefakten streift Lara durch hübsche Gemäuer. BILD: EIDOS

Tomb Raider Anniversary

Eine Grabjägerin erforscht ihre eigene Vergangenheit.

Fakten

- Schatzjagd durch Peru, Griechenland und Ägypten
- Komplett überarbeitetes Leveldesign
- Schwierigere Rätsel
- Wall-Run mit dem Enterhaken

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Lara und kein Ende. Die erfolgreiche Archäologin mit Munitionsgürtel schwingt sich bereits zum neunten Mal in ihre Arbeitskluft. Wir präsentieren euch diesen Monat frische Screenshots der Wii-Version. Bevor sich die Entwickler an das Spiel gewagt haben, wurde die Protagonistin einem kleinen Lifting unterzogen. Laras Gesicht ist nun etwas weiblicher und ihre Haarpracht wurde wieder zum Zopf zusammengebunden. Nur noch die Klamotten erinnern an 1996.

LARA-CROFT-REMIX

Das Spiel besteht nicht nur aus den Zutaten des Originals. Der Enterhaken, den wir euch in der letzten Ausgabe schon vorstellten, stammt aus *Tomb Raider Legend*. Items verwaltet ihr hingegen mit dem aus den ersten drei Teilen bekannten Ring-Menü. Die Story blieb derweil unangetastet. Lara nimmt den Auftrag an, ein mysteriöses Artefakt in den Bergen von Peru zu finden. Dort kommt sie einer mysteriösen Verschwörung um den Untergang von Atlantis auf die Schliche und muss um ihr Leben fürchten. Auf der Suche nach der Lösung des Rätsels verschlägt es die Schatzjägerin danach zu den Griechen und später zu den Ägyptern.

Kennt ihr die Geschichte des Croft-Debüts schon auswendig, werdet ihr mit frischen Rätseln und überarbeitetem Leveldesign überrascht.

CLIFFHANGER

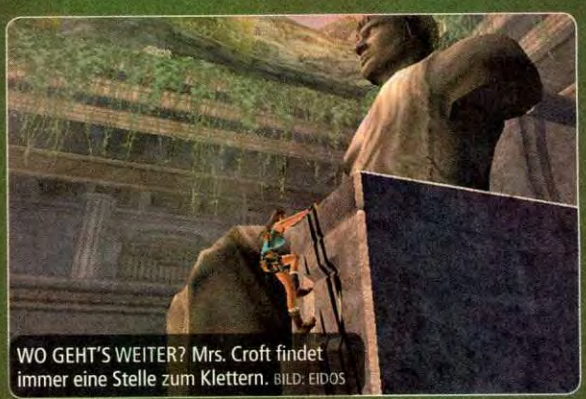
Die Bandbreite der Lara-Moves wurde für die *Anniversary*-Edition um einiges erweitert. Neben den ansehnlichen 45 Grad-Sprüngen hilft euch auch der Enterhaken

STEILWAND Lara überwindet schwierigste Passagen, die neuen Moves sorgen für noch mehr Beweglichkeit. BILD: EIDOS

» Die Bandbreite der Lara-Moves wurde für Anniversary um einiges erweitert. «

POINTER Rätsel wie dieses werdet ihr wahrscheinlich mit der Pointer-Funktion lösen. BILD: EIDOS

DENKSPORT Für die Knobeleinlagen braucht ihr eine Menge Hirnschmalz. BILD: EIDOS



WO GEHT'S WEITER? Mrs. Croft findet immer eine Stelle zum Klettern. BILD: EIDOS

HAU RUCK! Für euch ist das Umlegen der Schalter einfach, für Lara umso anstrengender. BILD: EIDOS

weiter. Mit ihm schwingt ihr euch nicht nur über gefährliche Abgründe. Ihr könnt mithilfe dieses nützlichen Werkzeuges auch an Wänden entlanglaufen. Selbst steilste Kletterabschnitte sind für Lara kein Problem mehr. Die Steuerung wurde dafür extra optimiert und ihr lenkt die kesse Forscherin präziser durch brenzlige Situationen. Verliert ihr den Halt an einer engen Passage, könnt ihr die Heldin per Knopfdruck stabilisieren und vermeidet einen schmerzhaften Sturz.

Die neuen Bilder vermitteln schon einen guten Eindruck von den waghalsigen Kraxeleien. Bei der Rätselkost erwartet euch Bewährtes: Die für *Tomb Raider* typischen Knobeleien wie Schalter umlegen, Schlüssel finden und Blöcke verschieben befinden sich nämlich ebenfalls im Remake. Dieses Mal sollen die Denkeinlagen aber noch komplizierter und fordernder sein, zumal sie einen Hauptteil eurer Forschungsreise ausmachen. Dem aktuellen Bildmaterial zufolge werden einige der Rätsel via Pointer-Steuerung gelöst. Wir könnten uns jedoch gut vorstellen, wie ihr die Knobeleien löst. So ließen sich zum Beispiel Schalter umlegen, indem ihr die Wii-FB einfach von oben nach unten bewegt.

GEFÄHRLICHE WILDNIS

Alle Szenarien wurden komplett überarbeitet. Die Entwickler versprechen eine größere und umfangreichere Spielwelt. Als Fan werdet ihr die Spuren des Vorbilds dennoch erkennen können und das ein oder andere Déjà-vu erleben. Beispielsweise sind die wilden Tiere, die immer wieder Jagd auf euch machen, wieder im Spiel. Plagt ihr euch anfangs nur mit Fledermäusen und Ratten herum, erwarten euch später Gorillas, Bären und Raptoren. Typisch dabei ist die spezielle *Tomb Raider*-Präsentation. Wenig Hintergrundmusik, dafür aber viel Lärm der jeweiligen Fauna, erzeugten schon 1996 eine beklemmende Atmosphäre. Das Gefühl, auf sich allein gestellt zu sein, ist dadurch wesentlich intensiver. Die in *Tomb Raider Legend* noch so zahlreich enthaltenen Videosequenzen wurden, entsprechend dem Original, auf ein Minimum reduziert. Lediglich zu Beginn und am Ende eines Levels bekommt ihr Cutscenes zu sehen. Dennoch ist die Präsentation nach wie vor packend und atmosphärisch. *Tomb Raider Anniversary* verspricht kein altbackenes Abenteuer, sondern eine gelungene Neuauflage mit genug eigenen Ideen zu werden.

VORSCHAU

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.eidos.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die neuen Screenshots zur Wii-Fassung können sich sehen lassen. Lara Croft schickt sich an, den persischen Prinzen vom Thron zu stoßen.

WWE Smackdown vs. RAW 2008

100 Fäuste für ein Halleluja – mit neuen Stars, Kampfstilen und Spielmodi.

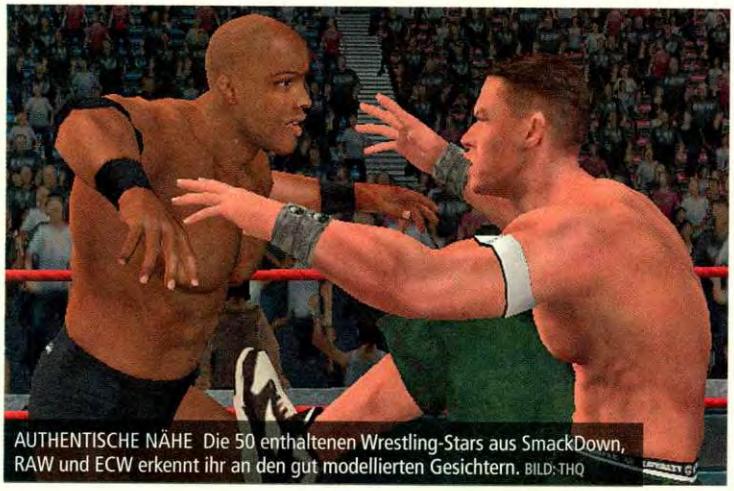
AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Warum sind Wrestling-Spiele so beliebt? Unsere Vermutung: Anders als in den durchweg vorausgeplanten Kämpfen im Fernsehen legt im Spiel euer Geschick und Können den Gewinner fest. Das soll natürlich nicht heißen, dass die Wrestler im richtigen Leben nichts drauf hätten: Sich derart brachial gegenseitig auf die Matte zu werfen und allerhand Schläge und Tritte einzustecken, erfordert bestes Training und gute Kondition. Eure Wrestling-Kondition könnt ihr allerdings bald ebenfalls trainieren: mit WWE *Smackdown vs. Raw 2008* für die Wii.

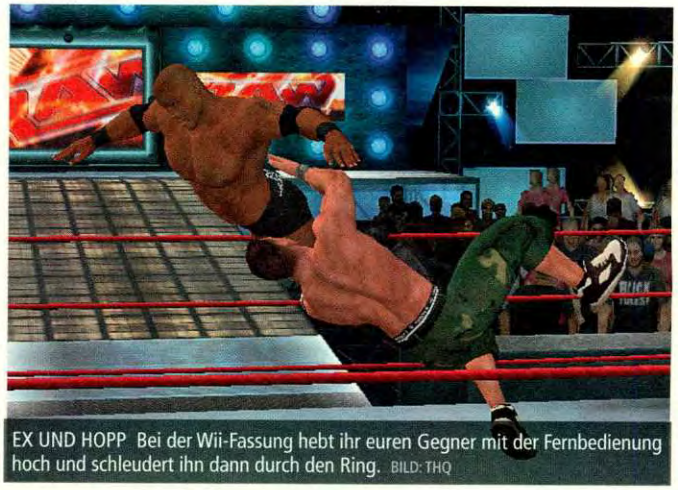
VIDEO AUF DVD

HAMMERHART

The Undertaker, Shawn Michaels, Ric Flair, Kane, Randy Orton, Jeff Hardy, Chris Masters, Ray Mysterio, Bobby Lashley, Triple H, John Cena und Sandman – das sind einige der rund 50 schillernden Wrestling-Stars, die ihr dieses Jahr in den Ring schickt. Und damit nicht genug: Neben den Helden der zwei Konkurrenz-TV-Sendungen *Smackdown* und *RAW* treten in *WWE Smackdown vs. Raw 2008* auch Recken aus der Serie *Extreme Championship Wrestling* an, kurz: *ECW*. Die Muskelpakete kämpfen im Spiel erstmals im WWE-24/7-Turnier, einer Mischung aus Karriere- und Manager-Modus, dessen Sieger in die WWE-Ruhmeshalle aufgenommen wird. Auch auf der Wii bleibt dabei kein Auge trocken:



AUTHENTISCHE NÄHE Die 50 enthaltenen Wrestling-Stars aus SmackDown, RAW und ECW erkennt ihr an den gut modellierten Gesichtern. BILD: THQ



EX UND HOPP Bei der Wii-Fassung hebt ihr euren Gegner mit der Fernbedienung hoch und schleudert ihn dann durch den Ring. BILD: THQ

Fakten

- Rund 50 Wrestling-Stars
- Smackdown, Raw und ECW
- Neuer 24/7-Spielmodus
- Acht unterschiedliche Kampfstile
- Neues „Struggle Submission System"

MÖBELPACKER? Bei den Siegesposen erkennt ihr Muskelpartien und Tätowierungen. BILD: THQ

Wir wurden bei einer Vorführung Zeuge, wie sich Ray Mysterio und der Sandman gegenseitig Stühle vor den Kopf schlagen und einer dem anderen den Fuß in einem Klappstuhl einklemmt – sämtliche Utensilien und Animationen sollen frisch überarbeitet werden, damit das Wrestling noch realistischer aussieht. Eine neue Funktion ist der Blutbad-Effekt: Wenn ihr mit euren Kräften am Ende seid, haut euch einfach selbst ein paar Mal ins Gesicht – schon steigt die Kampfeslust wieder.

WELCHER STIL DARF ES SEIN?

Jeder Wrestler beherrscht zwei der acht neuen Wrestling-Stile „Brawler", „Dirty", „Hardcore", „High Flyer", „Powerhouse", „Showman", „Submission Artist" und „Technical" besonders gut – einen als Haupt- und einen als Nebenstilrichtung. Dazu kommen individuelle Spezialattacken sowie neue Aktionen, beispielsweise sich per Knopfdruck aus den Seilen zu befreien. Wer lieber schmutzig spielt, versteckt sich als „Dirty Superstar" hinter dem Schiedsrichter, stößt ihn herum oder schubst ihn gar mit Karacho in Richtung des Gegners, woraufhin sich bei richtigem Timing beide auf die Matte verabschieden. Ebenfalls neu: das „Struggle Submission System", mit dem ihr feiner dosiert, mit wie viel Kraft ihr euren Widersacher im Schwitzkasten haltet. Die ganz passabel aussehende Wii-Fassung steuert ihr mit Wii-FB, Nunchuk und einer Reihe von Knopfdrücken. So gebt ihr einem Gegner mit einer Rechts-Links-Kombo eins vor die Mappe, bevor ihr ihn dann am Hals packt und mit der Wiimote hochhebt, um ihn dann schließlich zu Boden zu schleudern. Die Beleidigungen laufen ähnlich ab – statt einem Finger zeigt ihr dem Kontrahenten die Wiimote. Ob und auf welche Weise ihr online mit- und gegeneinander kämpfen dürft, ist derzeit noch genauso wenig bekannt wie eine vollständige Liste der im Spiel enthaltenen Diven, Kommentatoren und Arenen. ■

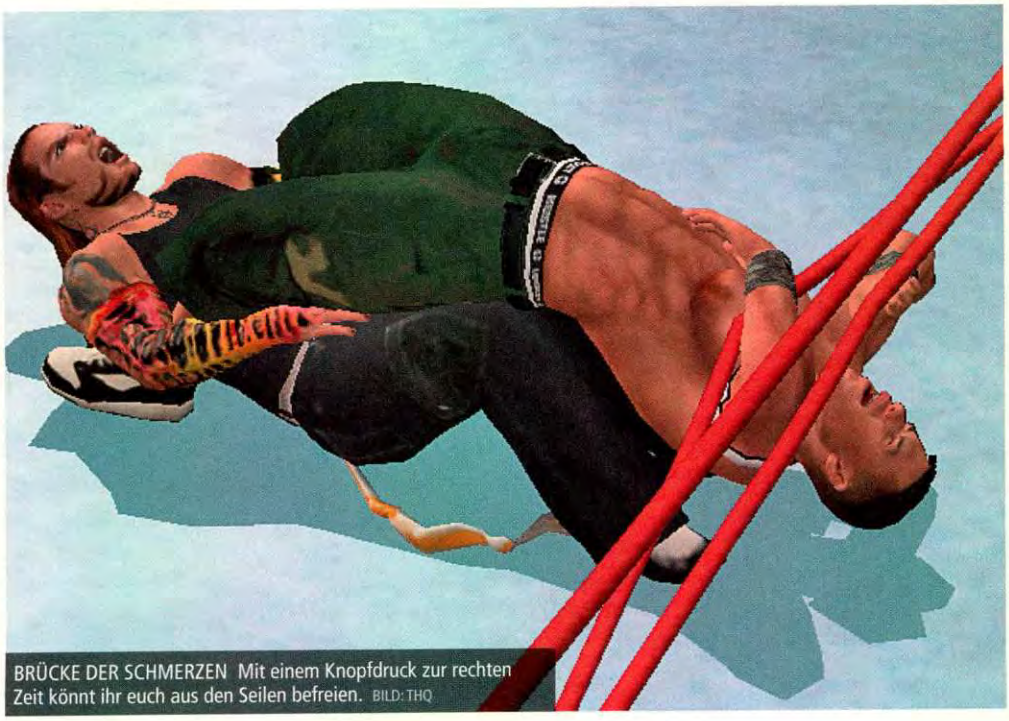
VORSCHAU

WWE SMACKDOWN VS. RAW ...

Genre:	Sport
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Spieler:	1-4
Termin:	Ende 2007
Web:	www.thq.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Für eine verlässliche Einschätzung haben wir noch nicht genug gesehen. Die angekündigten Neuerungen klingen aber vielversprechend.



BRÜCKE DER SCHMERZEN Mit einem Knopfdruck zur rechten Zeit könnt ihr euch aus den Seilen befreien. BILD: THQ

» Seid ihr mit euren Kräften am Ende, haut euch einfach selbst ein paar Mal ins Gesicht." «

VOLLE KELLE Mit derartigen Bewegungen zermürbt ihr euren Kontrahenten, bevor ihr ihn in Aufgabegriffe zwingt. BILD: THQ

FEUERWERK Auch auf der Wii wird der Einzug der modernen Gladiatoren von Spezialeffekten und Fanfaren begleitet. BILD: THQ

SCHWINGEN DER FANTASIE In dieser Stufe folgt ihr zeitweise einem Reiter, der auf einem pinkfarbenen Flugvogel unterwegs ist. BILD: SEGA

BOOST-RING Im Bildhintergrund seht ihr einen Beschleunigungsring, durch den ihr mit Geschick fliegen müsst. BILD: SEGA

KILLER-KLOPS Bis ihr den fetten Bossgegner durch das Dach der Flipperanlage gehoben habt, werden einige Anläufe vergehen. BILD: SEGA

WELT DER WUNDER Luftblasen, Farbstrahlen und glitzernde Sterne versüßen euch die Ausflüge durch diesen Level. BILD: SEGA

NiGHTS: Journey of Dreams

NiGHTS rauschte auf der E3 nur kurz vorbei.

AUTOR: FLORIAN BRICH

Es ist ein wichtiger Titel für Nintendo Wii, für Sega und die Fans. Warum *NiGHTS: Journey of Dreams* dann auf der E3 doch nicht spielbar war, ist nicht erklärbar und hinterließ bei der Presse gemischte Gefühle. Zumal der Sega-US-Geschäftsführer Simon Jeffrey kurz zuvor noch Gegenteiliges in Aussicht gestellt hatte. Aber der Mann sitzt auch im ESA-Gremium, der Organisation, der wir diese schwachbrüstige E3 letztlich zu verdanken haben. Am Ende reichte uns das Gesehene eben noch nicht für eine Einschätzung. Wir haben es dennoch für euch angepackt, hingeschaut und die neuesten Info-Schnipsel an dieser Stelle zusammengefasst.

AB INS VORTEX!

Ihr seid bekanntermaßen auch mit den Kindern Will und Helen unterwegs, denn schließlich sind es deren Träume, die ihr zu einem guten Ende bringen wollt. Im Mittelpunkt steht jedoch der Schwebe-Harlekin NiGHTS und ausschließlich ihn gab es in der E3-Demo zu sehen. Um den jeweiligen Abschnitt zu meistern, steuert ihr die Traumgestalt auf geführten Pfaden durch Beschleunigungsringe und kickt die Miesepeter, die sogenannten Nightmarens, durch geschickte Flugmanöver ins Nichts. Dazu könnt ihr entweder Boost-Attacken einsetzen oder ihr umkreist die Monsterchen so lange, bis diese von einer schwarzen Wolke verschluckt werden. Bei der E3-Vorführung erhielt der Flugkünstler mit der Narrenkappe seine Befehle über die Nunchuk-Wii-FB-Kombo. Dabei diente der Analogstick zur Richtungsangabe. Angeblich soll auch eine Steuervariante verfügbar sein, die nur auf die Wii-FB setzt. Die wäre sicher spannender – wurde aber nicht gezeigt. Beim Gameplay setzen die Entwickler auf Geschwindigkeit und Perfektion. Wenn ihr die Ringe in optimaler Reihenfolge durchfliegt, werdet ihr immer schneller und holt Bestzeiten raus. Zudem werdet ihr in einigen Arealen Masken finden, die NiGHTS Spezialkräfte verleihen: Mit der Drache-Larve widersteht ihr Stürmen, im Delfin-Look geht es durchs Wasser und das Raketenkostüm spendiert euch ein weiteres Speed-Plus.

Fakten

- Spielt mit Helen, Will & Nights
- Zwei Steuervarianten
- Bindung an den Wetterkanal
- Masken mit Spezialfähigkeiten

SATURN PLUS X

Wenn wir die ganzen Spezialeffekte abziehen, bleibt eine Technik, die bisher noch sehr stark im Saturn-Code verwurzelt ist. Zudem lief die Flugsequenz noch zu ruckelig, dass das Schlagen der Kapriolen Spaß gemacht hätte, obwohl die Kamera recht nahe an der Action blieb. Wir hoffen, dass Sega hier keinen schmutzigen Port mit Wii-Steuerung, sondern ein frisches Erlebnis zusammenbastelt. Der Bosskampf, bei dem ihr den ballonförmigen Fiesling durch einen virtuellen Flipper schleppen müsst, hatte schon etwas mehr Dampf. Und innovative Ausblicke gibt es auch. Denn *NiGHTS* soll euren Wii-Wetterkanal abfragen und die realen Wechsel zwischen Sonnenschein und Regen ins Spielgeschehen übernehmen. Sofern sich dann noch die Musik euren verbesserten Flugkünsten anpasst, kann der Titel auch endlich Fahrt aufnehmen. Wir werden der nächsten, hoffentlich aussagefähigeren Version eine gerechte Chance geben. ■

VORSCHAU
JOURNEY OF DREAMS

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Studios USA
Spieler:	1-2
Termin:	Winter 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Da hat sich Sega auf der E3 keinen Gefallen getan: *NiGHTS* blieb in der gezeigten Fassung deutlich hinter den Erwartungen.

HITZIG Wenn euer Motor überhitzt, warnt euch das Spiel. BILD: UBISOFT

FEUER FREI Bei diesen Motorrädern sollte man besser nicht im Windschatten fahren. BILD: UBISOFT

Fakten

- Online-Modus
- 20 Strecken
- Vom Excitebike-64-Entwickler
- Exklusiv für Wii

Nitrobike

Die wahre Excitebike-Fortsetzung?

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Es sind vor allem überraschende Ankündigungen wie *Nitrobike*, die die E3 so spannend machen. Gerade davon gab es dieses Jahr leider zu wenig. Umso intensiver haben wir uns mit *Nitrobike* beschäftigt. Eines zeigt die Enthüllung dieses Rennspiels schon vorweg. Ubisofts Wii-Unterstützung bleibt ungebrochen hoch.

NITROGLYCERIN

Nicht nur der Name erinnert an Nintendos *Excitebike*, auch sonst ähneln sich die beiden 3D-Motorrad-Raser. Ubisofts Pendant unterscheidet sich aber in einem Punkt deutlich. Das Fahrerfeld hat sich Raketen an die Maschinen gebastelt. Einmal den namensgebenden Nitro gezündet, fliegt ihr wortwörtlich über die Piste. *Nitrobike* fährt auch sonst alles auf, wovon Freunde des Arcade-Racings träumen. Unkomplizierte Rennspielaction, ein rockiger Soundtrack, jede Menge Speed und hin und wieder dürft ihr einen verrückten Stunt durchziehen. Ubisofts Motocross-Adaption arbeitet mit einfachen Zutaten. Allerdings orientiert sich das Gameplay nicht an *Excitebike*, sondern eher an *Excite Truck*. Es gibt jede Menge Schanzen, Hügel und andere Sprungoptionen, dank derer ihr euch meterhoch in die Lüfte schwingt. Währenddessen bleibt euch dann genug Zeit, um ein paar lässige Tricks auf eurem Bike zu vollführen. Optisch liegt die Offroad-Action auf zwei Rädern allerdings noch hinter Nintendos Jeep-Konkurrenz. Unumstrittener Pluspunkt für das erste Motorrad-Rennspiel auf Wii überhaupt sind hingegen die Online-Rennen. Damit ist *Nitrobike* gleichzeitig auch das erste Online-Rennspiel für die innovative Nintendo-Hardware.

KNOCHENBRECHER

Wie die bisherigen Ubisoft-Rasereien steuert ihr auch die Nitro-Maschinen mit quer gehaltener Fernbedienung. In der Luft kontrolliert ihr die Crossmaschine durch Neigebewegungen. Stunts führt ihr wahrscheinlich ebenfalls über Bewegungen mit der Wii-FB aus. Ein kurzer Schwenker nach rechts und euer Fahrer streckt sein Bein grazil zur Seite. Mit neun aggressiven CPU-Konkurrenten macht ihr auf diese Weise 20 unterschiedliche Strecken auf der ganzen Welt unsicher. Eure Reifenspuren hinterlasst ihr unter anderem in einem Stadtpark, einer Strandidylle, in der Wüste und auf einem verlassenen Flugzeugschrottplatz. Die Tatsache, dass mit Left Field tatsächlich die Macher von *Excitebike 64* an dem Projekt arbeiten, lässt unsere Erwartungen nochmals steigen. ■

VORSCHAU

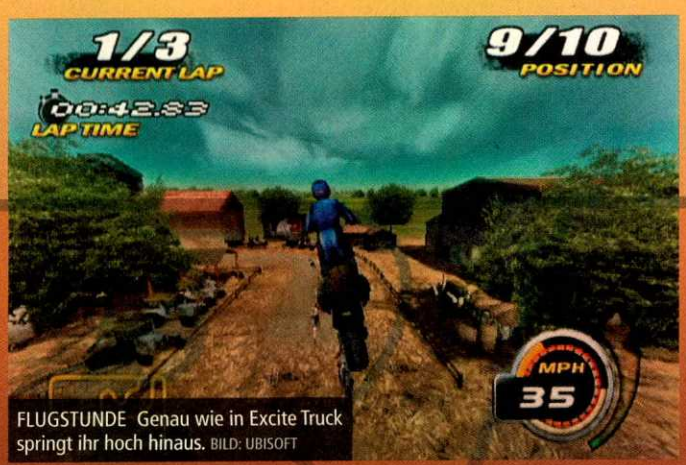
NITROBIKE

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Left Field Productions
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Nitrobike setzt zum Überholvorgang auf Excite Truck an. Dank des Online-Modus stehen die Chancen gut.

VIDEO AUF DVD



FLUGSTUNDE Genau wie in Excite Truck springt ihr hoch hinaus. BILD: UBISOFT

RODEO Passt ihr nicht auf, haut es euch blitzschnell aus dem Sattel. BILD: UBISOFT

HEISS Wenn ihr die Rohre kaputtballert, sehen eure Gegner plötzlich alt aus. BILD: N-ZONE

VOLLE BREITSEITE Liegt ein Gegner am Boden, könnt ihr zum Finishing-Move ansetzen. BILD: N-ZONE

SCHOCKER Diese Elektrowesen versetzen euch Stromstöße. Haltet Abstand! BILD: N-ZONE

Fakten

- Remake des Klassikers von 1987
- Erscheint auch für PSP
- Über 20 Waffen
- Koop-Modus für vier Spieler
- 480p- und 16:9-Modus

Alien Syndrome

Wenn's brennt, ruft man die Feuerwehr, bei Aliens muss Harding her.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Die Zukunft: Wir haben das All erobert und formen karge Planeten zu bewohnbaren Welten. Doch plötzlich fällt eine Terraforming-Station aus. In der Rolle der Soldatin Aileen Harding untersucht ihr den Vorfall und trefft schon bald auf widerliche Aliens. Das klingt ein wenig wie *Metroid Prime*, spielt sich aber wie *Marvel Ultimate Alliance*, denn ihr verfolgt das Geschehen von oben und könnt eure Figuren aufrüsten. Zu Beginn wählt ihr eine Klasse, etwa Nahkämpfer, Scharfschütze oder Sprengmeister. Mit jedem besiegten Gegner sammelt ihr Erfahrung und bei einem Stufenanstieg dürft ihr aus zahlreichen neuen Talenten wählen. Für RPG-Muffel gibt es sogar einen Automatik-Modus, durch den stets die beste Ausrüstung angelegt wird und die Talentpunkte passend zur Spielerklasse verteilt werden. Eine Besonderheit ist auch der Roboter, der euch ständig begleitet. Ihr könnt diesen Blechkumpel nicht nur als Waffenbruder ausrüsten, sondern euch von ihm auch jede Menge Items herstellen lassen, sofern ihr genügend Ressourcen gesammelt habt.

SESAM, ÖFFNE DICH! Verrostete Schlösser öffnet ihr in Form eines Minispiels. BILD: N-ZONE

BALLERORGIE MIT SCHÜTTELEINLAGEN

Trotz aller RPG-Elemente wartet pure Action auf euch. Nahezu ununterbrochen strömt euch Alien-Gewürm entgegen, das ihr mit verschiedenen Waffen aufhaltet. Ihr könnt entweder Gewehre tragen – hier zielt ihr per Pointer eurer Fernbedienung – oder eine Auswahl an Nahkampfwaffen. Bei denen führt ihr schwere Hiebe und Spezialangriffe mit Gesten durch. Das funktioniert passabel, doch nicht immer werden die Bewegungen erkannt. Wir hoffen im finalen Produkt auf Besserung. Grafisch gibt sich *Alien Syndrome* bescheiden. Sind die Effekte noch ganz nett, sehen die Levels oft trist und dunkel aus. Auch die Soundkulisse wirkt noch unfertig. Wie viel Spaß wird *Alien Syndrome* also bringen? Das Rezept des Titels klingt nicht schlecht, doch unser Ausflug als Alien-Kammerjäger sorgte nur selten für Spannung. Zu oft wiederholten sich Situationen und Gegner schienen aus dem Nichts aufzutauchen. Sega muss auf jeden Fall noch ordentlich Feintuning betreiben, damit uns das Baller- und Sammelfieber richtig packt. ■

VORSCHAU

ALIEN SYNDROME

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Totally Games
Spieler:	1-4
Termin:	7. September 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★

Die RPG-Elemente bereichern das sonst eher simple Ballerspiel, doch in technischer Hinsicht muss noch nachgelegt werden.

GIB HER! Um dem Gegenspieler den Ball zu stehlen oder ihn am Korb zu behindern, reicht das Schütteln der Wii-FB. BILD: ELECTRONIC ARTS

DYNAMISCHER SPORT Die Animationen der Figuren sind flüssig. BILD: ELECTRONIC ARTS

Wii-FAN Der EA-Canada-Produzent Julien Carron sprach mit uns. BILD: N-ZONE

MACH'S NOCH MAL Eure besten Aktionen werden wiederholt. BILD: ELECTRONIC ARTS

NBA Live 08

Wer hat an der Uhr gedreht? – Für Basketball ist's nie zu spät.

AUTOR: FLORIAN BRICH

Einen Korbleger auf der Wii planen Electronic Arts mit der Adaption von *NBA Live 08*. Als wir im Rahmen einer ausführlichen Anspielmöglichkeit den Produzenten Julien Carron befragten, warum es nicht schon der Serienvorgänger auf Nintendos Aktiv-Konsole geschafft hat, geht der Mitarbeiter des Entwicklers EA Canada sofort zum Offensivspiel über: „Wir sind nicht zu spät. Wir haben das erste Basektballspiel für Wii". Da hat er Recht. Und er – oder besser: sein Brötchengeber EA – hält zudem die offizielle NBA-Lizenz. Das bedeutet, dass ihr mit über 30 Teams auf den Courts Einzug halten und aus über 400 Spielern auswählen dürft. Die Namen und Listen ersparen wir euch an dieser Stelle – es ist das übliche Vollprogramm inklusive diverser All-Star-Teams und Dunk-Legenden.

ZUG ZUM KORB

Unfair wäre es, die Wii-Version, die wir in einer 70-Prozent-Fassung spielten, mit dem Next-Gen-Grafikgezücht für PS3/Xbox 360 zu vergleichen. Von diesen Vorlagen, die sich parallel in Entwicklung befinden, haben die Programmierer immerhin die glänzende Court-Grafik mitsamt der Reflexionen übernommen. Die Spielermodelle sind entsprechend runtergerechnet und ihr Polygonaufbau ist klar erkennbar. Auch beim virtuellen Publikum muss noch einmal Hand angelegt werden. Entscheidend aber ist das Spielgefühl. Laut Julien Carron wurden viele Steuermodell-Prototypen gleich zu Entwicklungsbeginn ausprobiert. „Unsere Devise war: Wenn wir eine Move-Idee früh aussortieren, sparen wir Geld". Das Ergebnis dieses Ansatzes fühlt sich gut an: Wir wechseln durch Halbkreisbewegungen des Nunchuk die Führhand, passen mit dem A-Knopf und ziehen nahe der gegnerischen Zone den B-Knopf, um einen Sturmlauf auf den Korb zu beginnen. Je nachdem, wie ihr den Basketball versenken wollt, stehen entsprechend Ein- oder Zweihandbewegungen für die Nunchuk-FB-Kombo zur Verfügung. Diese Techniken könnt ihr zuvor beim Shootout-Wettbewerb einüben.

FAMILIENTAUGLICHER AUFTRITT

Electronic Arts hat sich beim Entwurf von *NBA Live 08* für Wii an die japanische Design-Philosophie gehalten, dass „jeder in der Familie mitspielen können soll". Daher bietet dieser – wie auch weitere – EA-Sports-Titel die sogenannte Familien-Option, die eine Spielsteuerung ausschließlich mit der Wii-FB ermöglicht. Dann übernimmt die KI die Wahl der Anspielstationen und schwierige Manöver laufen automatisch. Ambitionierte Basketballer können durch simples Einstecken des Nunchuk jederzeit auf die Fortgeschrittenen-Steuerung, die wir oben beschrieben haben, umschalten. *NBA Live 08* lief in der uns gezeigten Vorversion flüssig, erlaubte allerdings keine direkte Auswahl der nächsten Anspielstation durch Zeigen mit der Wii-FB und war grafisch noch auf einem recht niedrigen Detailgrad. Vorfreude auf den finalen Auftritt und die implementierten Online-Möglichkeiten vermochte der Titel dennoch zu wecken. ■

Fakten

- 30 NBA-Teams, circa 400 Spieler
- Family & Advanced-Steuerung
- Online-Unterstützung
- Diverse Minispiele
- Rumble & Lautsprecher-Einsatz

VORSCHAU

NBA LIVE 08

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Spieler:	1-4 Spieler
Termin:	3. Quartal 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★

Schmissig-schweißtreibende Basketball-Simulation mit guten Steueransätzen, Minispielen und Online-Unterstützung.

Der DS auf der E3

Nintendos Kleinster ist am Zug.

VIDEO AUF DVD

AUTOR: FELIX KOTHE

Der Nintendo DS. Kein anderes Videospielsystem – sei es stationär oder portabel – ist derzeit erfolgreicher. Sage und schreibe 40 Millionen Einheiten wurden seit Verkaufsstart an den Mann gebracht; viele weitere folgen täglich. Man hätte also annehmen dürfen, dass Nintendo gerade auf der E3 richtig nachlegt. Die Realität sah am 11. Juli in Santa Monica dann aber doch etwas anders aus. Auf der Pressekonferenz räumte man dem populären Handheld samt seinen größten Zugpferden *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging 1 & 2* und *Zelda: Phantom Hourglass* sowie der Casual-Neuheit *Vision Training* ein paar Minuten ein – das war's dann aber auch schon. Für DS-Fans gewiss eine Enttäuschung …

SCHATTENDASEIN?

Der DS wurde klar in den Schatten der edlen, weißen Heimkonsole gerückt. Ein vielleicht gar nicht so dummer Schachzug, wenn man bedenkt, dass sich das Handheld bereits als derzeit erfolgreichstes System auf dem blauen Planeten etabliert, die Wii-Ära hingegen aber erst angefangen hat.

Bei aller Enttäuschung über die verpatzte Konferenz gab es im Nachhinein doch noch genug neue Spiele zu bestaunen. Zu nennen wären da beispielsweise das im Oktober bei uns erscheinende *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*,

» Der DS war nur eine Beilage zum würzigen Wii-Hauptgang. «

MARIO PARTY 4 DS BILD: NINTENDO

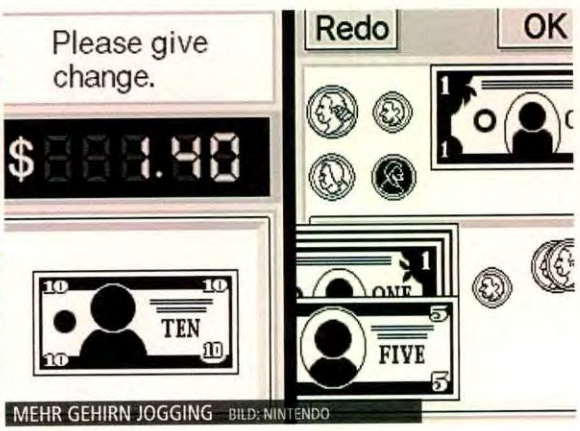
Most Wanted im Kleinformat

Wir präsentieren euch eine Auswahl der auf der E3 gezeigten DS-Knüller.

Worms Open Warfare 2	Strategie	THQ
Mega Man Star Force	Action-Adventure	Capcom
Heroes of Mana	Rollenspiel	Square Enix
Sonic Rush Adventure	Jump & Run	Sega
The Legend of Zelda: PH	Action-Adventure	Nintendo
DK Jungle Climber	Geschicklichkeit	Nintendo
Mario & Sonic at the Olympic Games	Geschicklichkeit	Sega
Need for Speed Pro Street	Rennspiel	EA
Drawn to Life	Simulation	THQ
Vision Training	Geschicklichkeit	Nintendo
Mario Party DS	Geschicklichkeit	Nintendo
Lego Star Wars: The Complete Saga	Jump & Run	Lucas Arts
Rayman Raving Rabbids 2	Geschicklichkeit	Ubisoft
Crash of the Titans	Jump & Run	Vivendi
Contra 4	Action	Konami
Call of Duty	Ego-Shooter	Activision
Spider-Man: Friend of Foe	Action	Activision
Tony Hawk's Proving Ground	Trendsport	Activision
Mega Man ZX Advent	Rollenspiel	Capcom
Spectrobes 2	Rollenspiel	Disney Interactive
MySims	Simulation	EA
Die Sims 2: Castaway	Simulation	EA
Chibi Robo: Park Patrol	Simulation	Nintendo

DRAWN TO LIFE BILD: THQ

DK JUNGLE CLIMBER BILD: NINTENDO



MEHR GEHIRN JOGGING BILD: NINTENDO

der Nachfolger der kultigen Game-Boy-Kraxelei *Donkey Kong Jungle Climber*, der zweite portable Ableger der erfolgreichen *Mario Party*-Serie, *Mario Party* DS, und das Trainings-Programm für visuelle Reflexe, *Vision Training*. Vor allem Letzteres könnte ein wahrer Augenöffner für Nintendos primäre DS-Zielgruppe, die Casual-Gamer, werden.

Doch auch namhafte Dritthersteller wie Activision, Capcom, EA, Konami, Sega, Square Enix und THQ haben mit *Tony Hawk's Proving Ground*, *Mega Man ZX Advent*, *Phoenix Wright*, *MySims*, *Contra*, *Sonic Rush Adventure*, *Final Fantasy* und *Worms* einige heiße Eisen im Feuer. Angekündigt wurden überdies Nachfolger zu *Advance Wars Dual Strike* und *Spectrobes*, die bereits Ende des Jahres erscheinen sollen. Einzelheiten wurden allerdings noch nicht bekannt gegeben. Außerdem erwarten wir eine große Welle Lizenz- und Casual-Titel, darunter dutzende *Petz*-Tierspiele von Ubisoft.

Mein Reiterhof-Fans blicken also in eine rosige Zukunft.

Abschließend bleibt nur noch zu sagen, dass der Nintendo DS recht wenig Aufmerksamkeit einheimsen konnte. Von den vielen potenziellen Hits, die für dieses Jahr noch anstehen, war auf der E3 kaum etwas zu sehen. Letztendlich hinterließ unser allerliebstes Handheld den Eindruck, nur eine nette, kleine Beilage zum würzigen Wii-Hauptgang gewesen zu sein. ■

Call of Duty 4: Modern Warfare

Die Pflicht ruft! Zieht mit dem DS in die Schlacht.

FEUERBALL Die Effekte können sich sehen lassen – zumindest als Standbild. BILD: ACTIVISION

Fakten

- Das Zweiter-Weltkriegs-Szenario hat ausgedient.
- Mehrere Schauplätze
- Ihr bedient auch Geschütze.
- Multiplayermodus für bis zu vier Spieler
- Von den Machern von *Geist*

ÜBERBLICK Der untere Screen zeigt eine Karte mit der Position eurer Kameraden und Gegner. BILD: ACTIVISION

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Nicht lange ist es her, da zeigte uns *Brothers in Arms DS*, dass auch neben *Metroid Prime: Hunters* geniale und mitreißende DS-Shooter möglich sind. Auf der E3 wurde gleich der nächste angekündigt. *Call of Duty 4* schickt euch jedoch nicht wie die Vorgänger in den Zweiten Weltkrieg, sondern in einen fiktiven Bürgerkrieg in naher Zukunft. Die Entscheidung, das grafisch extrem eindrucksvolle Spiel – es erscheint auf PC, PS3 und Xbox 360 – auf den DS zu bringen, überraschte uns auf jeden Fall und weckte große Vorfreude. Was wird der dritte große Shooter für den Handheld bieten? Wir haben es für euch herausgefunden.

EXPLOSIVE KONFLIKTE

Die Rahmenhandlung folgt den anderen Versionen des Spiels: Ein politisch extremer Militärführer zettelt in Russland einen Bürgerkrieg an und hegt zudem enge Kontakte in den Nahen Osten. Ein brandgefährlicher Konflikt entspinnt sich und ihr seid mittendrin. Typisch für die Spieleserie ist es, dass ihr verschiedene Figuren spielen könnt. Das ist bei *Call of Duty 4* nicht anders: Ihr schlüpft in die Rollen von britischen und amerikanischen Soldaten, um Raketenabschussrampen zu zerstören, Gebäude zu infiltrieren oder Unterstützung aus der Luft zu geben.

LEGT DEN STYLUS AN

Die Steuerung ist durchdacht: Mit dem Stylus bewegt ihr das Fadenkreuz, das Digipad dient zum Laufen und per Schultertaste betätigt ihr den Abzug. Auf dem unteren Screen befindet sich ein Radarbild der Umgebung, auf dem sogar Freund und Feind erkennbar sind. Außerdem gibt es hilfreiche Schaltflächen für den Waffenwechsel, das Anlegen der Waffe oder zum Werfen von Granaten. Ab und an löst ihr mit dem Stylus kleine Minispiele, etwa wenn ihr Bomben entschärfen oder selber anbringen müsst.

ACTION WIE IM KINO

Grafisch setzen die Entwickler alles daran, das Feeling der Konsolenversionen auf den Handheld zu übertragen. Ständig sollen vorprogrammierte Ereignisse für Stimmung auf dem Schlachtfeld sorgen. Neben detaillierten Umgebungen soll der Titel auch akustisch beeindrucken – mit einem tollen Soundtrack, jeder Menge hektischem Funkverkehr und donnernden Effekten. Ende des Jahres soll *Call of Duty 4* erscheinen. Wir sind gespannt. Erwartet uns da eine weitere Shooter-Perle? ■

VORSCHAU

CALL OF DUTY 4: M. W.

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Activision
Entwickler:	n-Space
Spieler:	1-4
Termin:	Ende 2007
Web:	www.charlieoscardelta.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Mit dem großen Namen „Call of Duty" hat Activision ein heißes Eisen für DS im Feuer. Hoffentlich stimmen Gameplay und Grafik.

NASSKALT In Russland kämpft ihr euch durch Schnee und Eis. BILD: ACTIVISION

VOLLES ROHR Immer wieder bedient ihr stationäre Geschütze. BILD: ACTIVISION

DOPPELTE ACTION In Contra 4 tobt die Schlacht auf beiden Bildschirmen. BILD: KONAMI

AUFWÄRTS Mit dem Greifhaken zieht ihr euch an Vorsprüngen empor. BILD: KONAMI

VIEL ZU TUN Nahezu ständig strömen Gegner von allen Seiten auf den Schirm. BILD: KONAMI

Contra 4

Das neueste Contra setzt auf die Tugenden der Neunziger.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Auf der E3 zeigte Konami die DS-Fortsetzung der *Contra*-Serie: *Contra 4*. Moment, vier? Teil drei – bei uns als *Super Probotector* bekannt – ist doch schon fünfzehn Jahre alt und lief auf dem SNES! Seitdem gab es zwar zahlreiche weitere *Contra*-Teile, doch die reichten nie an *Contra III: The Alien Wars* heran. Die Ziffer vier im Titel des kommenden Hüpf- und Ballerspiels ist also ein Versprechen. Sie verspricht Action vom Feinsten ohne modernen Schickschnack. Keine vielschichtige Story, keine 3D-Sequenzen, einfach nur Rumms-Bumms – so sieht die logische Fortführung von *Contra III* aus.

BALLERN WIE ANNO 1992

Spielerisch erwartet euch auch auf dem DS das bewährte *Contra*-Rezept: Ihr ballert euch – per Wireless-Multiplayer auch zu zweit – durch riesige Gegnerhorden. Die verschiedenen Waffen und die Steuerung müsst ihr blind beherrschen, denn Atempausen gibt es nicht. Der Touchscreen des DS wird ignoriert, der Titel spielt sich fast genauso wie auf dem SNES. Neu sind lediglich ein Greifhaken, mit dem ihr euch durch die Levels schwingen könnt, und die Möglichkeit, Waffen doppelt aufzurüsten. Durch die beiden Screens sind die Levels nun deutlich höher, weshalb ihr oft nach oben feuern müsst. Die Animationen der Charaktere sind herrlich geschmeidig und die Action gerät nie ins Stocken. Ein wenig seltsam ist es schon, ein so konsequent altbackenes Spiel auf dem DS zu zocken. Die Soundeffekte sind teileweise gar zu simpel und der Schwierigkeitsgrad dürfte manchen Genre-Neuling vor eine harte Probe stellen.

GNADENLOS ALTBACKEN

Das neue, „alte" *Contra* steht dem DS. Zwar nutzt es nur wenige Features des Handhelds, doch es zeigt, dass am Ende der Spielspaß zählt. Und für den braucht es halt keine Minispiele, Touch-Einlagen oder 3D-Effekte. Retro-Freunde bekommen mit *Contra 4* ein paradoxes Geschenk: ein brandneues Spiel, das sich so gut spielt wie ein ganz altes. Nicht bei jedem Titel funktioniert das. Stellt euch vor, *New Super Mario Bros.* wäre in leicht aufpolierter 2D-NES-Grafik erschienen. Es würde nicht funktionieren. *Contra 4* tut das jedoch, weil das Spielprinzip in die 80er und 90er gehört und sämtliche Modernisierungen bislang scheiterten. Euch erwartet – falls es einen Europa-Release geben wird – eine Action-Orgie sondergleichen. Dafür steht *Contra 4* mit seinem Namen. ■

Fakten

- Setzt die Story von *Contra III: Alien Wars* fort
- Noch kein Europa-Release geplant
- Ihr wählt aus vier Charakteren.
- 2-Spieler-Koop-Modus
- Drei Schwierigkeitsgrade

VORSCHAU

CONTRA 4

Genre:	Action
Hersteller:	Konami
Entwickler:	WayForward Technologies
Spieler:	1-2
Termin:	unbekannt
Web:	www.konami.com

EINSCHÄTZUNG ★★★★

Ein gutes Rezept schmeckt auch nach Jahren noch. Doch der knüppelharte Schwierigkeitsgrad dürfte Neulinge abschrecken.

Fakten

- Zweites tragbares *Mario Party* nach der GBA-Version
- Bestätigte Charaktere: Mario, Luigi, Wario, Yoshi, Toad, Peach, Daisy
- Steuerung der Minispiele mit Stylus und Knöpfen
- Kabelloser Multiplayer-Modus für vier Spieler
- Erster Trailer auf der N-ZONE-DVD

JIPPIE! Das Layout der Spielbretter ähnelt stark den Vorgängern – Mario freut's offenbar. BILD: NINTENDO

QUETSCHTUBE Wario, Luigi, Daisy und Mario drücken eine Farbtube um die Wette aus. Wer knackt den Rekord? BILD: NINTENDO

LINKSHERUM In diesem Minispiel wirbelt ihr den Stylus gegen den Uhrzeigersinn. BILD: NINTENDO

VIDEO AUF DVD

Mario Party DS

Würfelzauber mobil: Mario macht 'ne Outdoor-Fete!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Mario Party für unterwegs, zweiter Versuch: Nach dem schwachen *Mario Party Advance* (N-ZONE-Wertung: 70 Prozent) geht das Minispiel-Spektakel Ende des Jahres auf dem DS weiter. Auf der E3 wurden zwar „nur" eine Handvoll Bilder präsentiert, aber wir haben daraus schon zahlreiche Fakten abgeleitet.

KREISELN UND KRITZELN

Die frohe Kunde vorweg: *Mario Party DS* wird kabellose Duelle mit vier Spielern ermöglichen. Das geht aus einem Screenshot hervor, der vier Charaktere bei einem „Um die Wette A-Taste drücken"-Wettbewerb zeigt. In dieser Szene ist in der linken oberen Ecke des Bildschirms eindeutig das bekannte Wi-Fi-Logo zu erkennen. In einem anderen Minispiel müsst ihr den Stylus so schnell wie möglich gegen den Uhrzeigersinn drehen – so schraubt ihr offenbar einen Baumstamm, auf dem ihr euch befindet, nach oben, um euch vor einer anrückenden Gumba-Horde in Sicherheit zu bringen. Eine weitere Disziplin zeigt Mario, Luigi, Wario und Prinzessin Daisy beim Ausdrücken von Farbtuben auf ein Pergamentpapier: Wir vermuten, dass ihr hier in der Tradition der N64- und GameCube-Vorgänger eine vorgegebene Linie mit dem Stylus nachpinseln müsst. Analog zum Spielgeschehen auf dem Touchscreen wird auf dem oberen Bildschirm für jeden Charakter jeweils eine Art Kraftanzeige präsentiert – möglicherweise verbergen sich dahinter das Tempo oder der Präzisionsgrad des Spielers.

Das Gameplay von *Mario Party DS* orientiert sich erkennbar am großen Konsolen-Vorbild: Ihr durchwandert verzweigte Spielbretter auf der Suche nach Sternen, absolviert nach jeder Runde ein zufällig ausgewähltes Minispiel und nach Ende einer gewissen Anzahl an Runden steht der Sieger fest. Aber hat jemand etwas anderes erwartet? ■

VORSCHAU
MARIO PARTY DS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson Soft
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Nichts Neues im Partyland: Hudson Soft ist ein Routinier, was die *Mario Party*-Serie betrifft. Hoffentlich auf DS besser als die GBA-Version!

Sonic Rush Adventure

Schnürt eure Turnschuhe! Wir haben exklusive Bilder zu Sonics DS-Comeback!

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Sonic Rush Adventure ist der zweite DS-Auftritt des Videospiel-Helden. Wir durften das neue Abenteuer des Sega-Maskottchens anspielen und versorgen euch mit Eindrücken aus erster Hand.

URLAUBSFEELING

Dieses Mal verschlägt es Sonic und seine Freunde in ein tropisches Urlaubsparadies. Nach und nach erforscht ihr die verschiedenen Inseln. Auf der Oberkarte sucht ihr euch zunächst das Ziel aus und schwingt euch danach auf euren Jetski. In dieser kurzen 3D-Sequenz steuert ihr das Gefährt komplett über den Touchscreen. Auf der neuen Insel angekommen geht dann die richtige Action los. Bevor ihr startet, dürft ihr zwischen Sonic und der niedlichen Blaze wählen. Genau wie bei Sonics erstem DS-Auftritt rast ihr durch hübsch gestaltete Stages über Rampen, gleitet auf Rails und lasst euch von allerlei roten Stoppern durch die Gegend boxen. Es ist fast wie zu seligen Mega-Drive-Zeiten. Wie im Vorgänger wechselt das Spielgeschehen mehrmals vom oberen Bildschirm auf den unteren. Anfangs verwirrt es euch, aber es passt zum schnellen Gameplay. Leider ist Sonic manchmal so schnell, dass ihr die Gegner nicht rechtzeitig seht und gnadenlos hineinlauft. Das Fiesling-Repertoire erstreckt sich von elektrisch geladenen Krabben über Sci-Fi-Bienen bis hin zu Morgenstern schwingenden Robotern.

RUSH HOUR

Besiegte Monster füllen eure Turbo-Leiste auf. Drückt die Y-Taste und der Spaß geht erst so richtig los. Aber Vorsicht! Trifft euch eines der gefährlichen Lebewesen, sinkt die Leiste auf null. Trotz der Inselthematik sind die Levels sehr abwechslungsreich. Ihr sprintet unter anderem durch ein Korallenriff, vorbei an Angst einflößenden Maschinen und über verschneite Bergpässe. Insgesamt verspricht Sega sieben unterschiedliche Schauplätze. 3D-Bosskämpfe sind natürlich auch wieder dabei. Meistens müsst ihr an eine bestimmte Stelle springen, um die Monster zu erledigen. Besonders gefiel uns der Kampf gegen eine schwebende Maschine. Ihr springt mit Sonic auf dem unteren Bildschirm gegen herunterhängende Abrissbirnen, um dem Bösewicht über euch Saures zu geben. Auch abseits des Jump'n'Run-Alltags werdet ihr gefordert. Für die Reisen zwischen den Inseln stehen euch neben dem Jetski unter anderem auch ein U- und ein Luftkissenboot zur Wahl. Mit Bomben und Flammenwerfer bewaffnet wehrt ihr euch in kurzweiligen Seegefechten mit Feuerkraft gegen Fieslinge und sammelt nebenbei Ringe ein. Online tretet ihr zum Laufduell durch die 2D-Szenarien an und vergleicht Bestzeiten. ■

Fakten

- Mix aus 2D- und 3D-Szenarien
- 7 Welten
- See-Kämpfe
- Online- und Offline-Multiplayer

VORSCHAU
SONIC RUSH ADVENTURE

Genre:	Jump 'n' Run
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Spieler:	1-2
Termin:	28. September 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Sonic macht seinem Namen alle Ehre. Rasantes Gameplay, spannende Bosskämpfe und Spritztouren übers Meer lassen den Mund wässrig werden.

RUTSCHIG Sonic slidet elegant über die Rutschbahn – nur fliegen ist schöner. BILD: SEGA

GRUSELIG Die Szenarien sind sehr abwechslungsreich. Hier stellen sich euch Piratenskelette in den Weg. BILD: SEGA

FROSTBEULE Auch auf dem Gletscher bleibt Sonic cool und schwingt sich auf sein Snowboard. BILD: SEGA

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

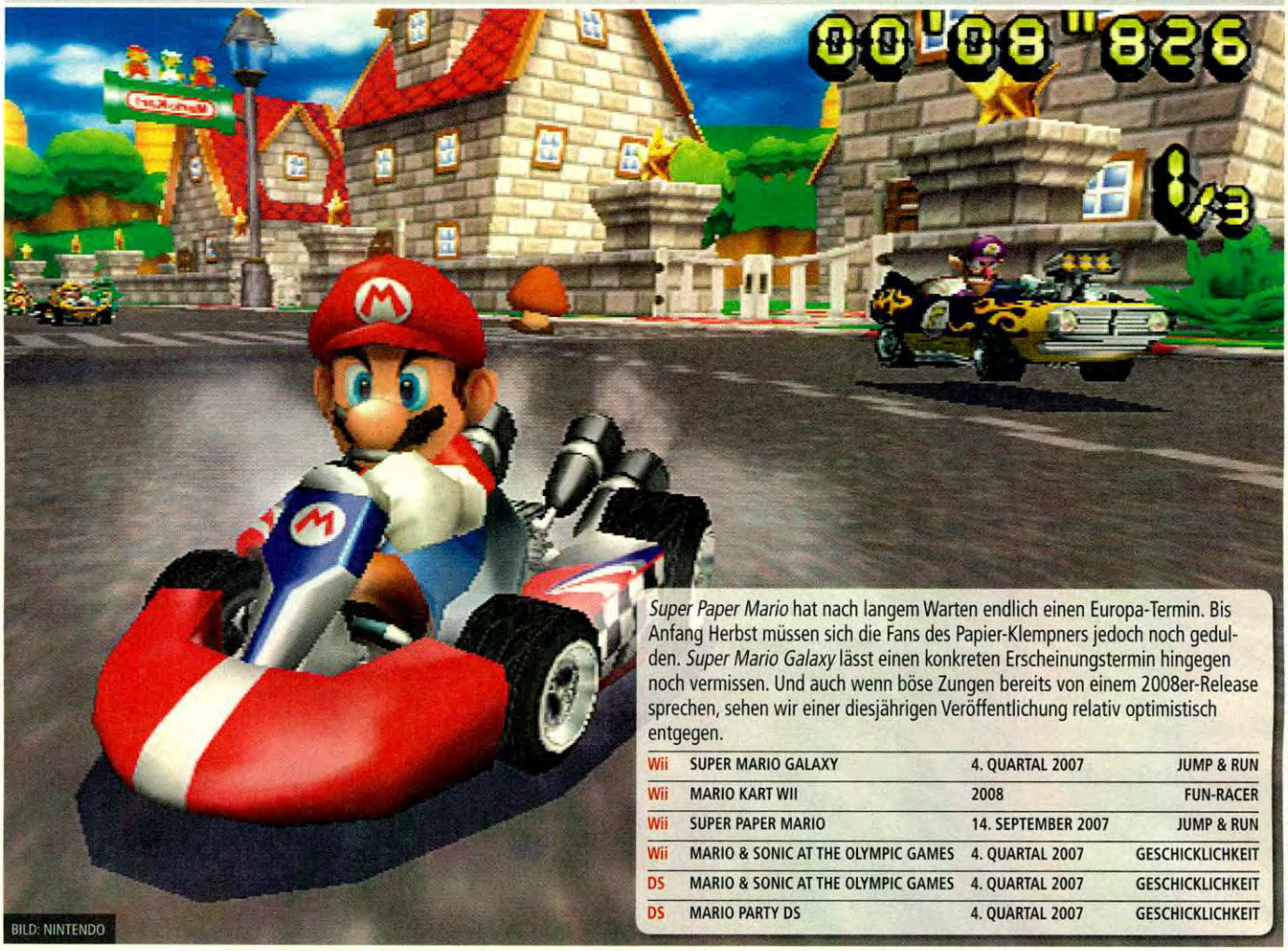


BILD: NINTENDO

Super Paper Mario hat nach langem Warten endlich einen Europa-Termin. Bis Anfang Herbst müssen sich die Fans des Papier-Klempners jedoch noch gedulden. *Super Mario Galaxy* lässt einen konkreten Erscheinungstermin hingegen noch vermissen. Und auch wenn böse Zungen bereits von einem 2008er-Release sprechen, sehen wir einer diesjährigen Veröffentlichung relativ optimistisch entgegen.

Wii	SUPER MARIO GALAXY	4. QUARTAL 2007	JUMP & RUN
Wii	MARIO KART WII	2008	FUN-RACER
Wii	SUPER PAPER MARIO	14. SEPTEMBER 2007	JUMP & RUN
Wii	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	4. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	4. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT
DS	MARIO PARTY DS	4. QUARTAL 2007	GESCHICKLICHKEIT

SUPER SMASH BROS. |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Bis Link, Fox, Pikachu und Co. ihren Ultra-Smash entfesseln, wird es wohl noch ein Weilchen dauern. Wenn ihr auf dem Laufenden bleiben wollt, dann werft doch einfach einen Blick auf unseren *Super Smash Bros. Brawl*-Ticker auf www.n-zone.de.

Wii	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2008	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

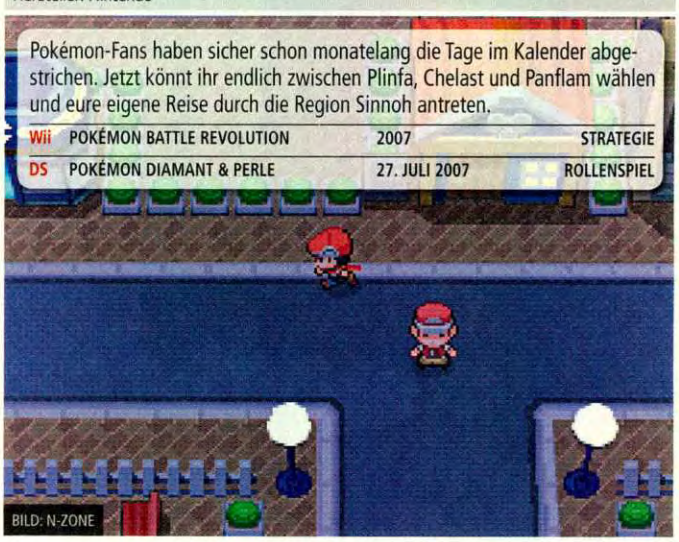


BILD: N-ZONE

Pokémon-Fans haben sicher schon monatelang die Tage im Kalender abgestrichen. Jetzt könnt ihr endlich zwischen Plinfa, Chelast und Panflam wählen und eure eigene Reise durch die Region Sinnoh antreten.

Wii	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON DIAMANT & PERLE	27. JULI 2007	ROLLENSPIEL

METROID PRIME |

Hersteller: Nintendo

Es ist vollbracht! Nach nun mittlerweile mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit wurde der Sci-Fi-Knüller fertiggestellt. Laut den neuesten Informationen soll das *Metroid Prime*-Finale speziell auf *Metroid*-Veteranen und Hardcore-Zocker zugeschnitten worden sein. Davon überzeugen wir uns am 20. August, wenn die US-Version bei uns eintrudelt.

Wii	METROID PRIME 3: CORRUPTION	26. OKTOBER 2007	ACTION-ADVENTURE

MYSIMS |

Hersteller: Electronic Arts

Bevor ihr euch mit der quietschbunten Lebenssimulation *MySims* vergnügen dürft, steht das bereits für den GameCube erschienene *Die Sims 2: Haustiere* an. Dies ist seit 21. Juni erhältlich und bringt euch das harte Tierarztleben näher. Den Test gibt's auf Seite 60.

Wii	MYSIMS	2007	SIMULATION
DS	MYSIMS	2007	SIMULATION

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Hartnäckig hielt sich die Informationsflaute zu *Crystal Bearers* und *Ring of Fates*. Seit einigen Tagen steht jedoch das GBA-Remake *Final Fantasy VI Advance* in den Läden und wird den zahlreichen Fans zweifelsohne helfen, die Wartezeit zu überbrücken.

Wii	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES	UNBEKANNT	STRATEGIE
DS	FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS	2007	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY IV	2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

FIRE EMBLEM: GODDESS OF DAWN

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Rollenspiel / Strategie

Der ursprünglich für den GameCube geplante Strategie-Rollenspiel-Mix wird vor dem vierten Quartal nicht mehr in Europa erscheinen. Das sieht stark nach einem 2008-Release aus …

DONKEY KONG BARREL BLAST

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Fun-Racer

Erste Informationen zur Steuerung lassen auf ein bewegungsintensives Gameplay schließen. Zum Springen reißt ihr beispielsweise Wii-Remote und Nunchuk einfach nach oben.

GHOST SQUAD

Hersteller: SEGA
Termin: Herbst 2007
Genre: Lightgun-Shooter

Vor allem grafisch macht das Shooter-Spektakel einiges her. Texturen, Umgebungsdesign und Charaktermodelle wirken sehr detailliert und abwechslungsreich. Wir sind gespannt!

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Hersteller: Nintendo
Termin: 19. Oktober 2007
Genre: Action-Adventure

Es ist da! Es ist da! Warren hat es geschafft, ein Exemplar des lang erwarteten Action-Adventures zu ergattern, und versandte es sogleich per Luftpost nach Deutschland. Test ab Seite 70.

TERMINE

Alle E3-Termine findet ihr ab Seite 10.

Wii

Zuletzt erschienen

Big Brain Academy für Wii	Test in dieser N-ZONE
Die Sims 2: Haustiere	Test in dieser N-ZONE
Driver: Parallel Lines	Test in dieser N-ZONE
G1 Jockey Wii	SP 69%, MP 66%
Harry Potter und der Orden d. Phönix	Test in dieser N-ZONE
Scarface: The World Is Yours	Test in dieser N-ZONE
Shrek der Dritte	SP 72%, MP 68%

August

Boogie	30. August
Cosmic Family	August
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	17. August
Madden NFL 08	16. August
My Word Coach	August
PuzzleBall	August
Tiger Woods PGA Tour 08	30. August
Transformers: The Game	August
Trauma Center: Second Opinion	10. August

September

Alien Syndrome	07. September
Impossible Mission	September
Könige der Wellen	20. September
MySims	20. September
Ratatouille	21. September
Super Paper Mario	14. September
Williams Pinball	September

Oktober

Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Oktober
Brothers in Arms: Double Time	Oktober
Metroid Prime 3: Corruption	26. Oktober

November

Crash of the Titans	November
Cruis'n	November
Der Goldene Kompass	30. November
Ferrari Challenge	November
Jenga	November
Mein Wortschatz-Coach	November
Need for Speed ProStreet	November

2007

Battalion Wars 2	2007
Bratz: The Movie	4. Quartal
Cars Mater-National	4. Quartal
Dewy's Adventure	Herbst
Die Sims: Cast Away	4. Quartal
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	4. Quartal
Dragon Quest Swords	2007
EA Trivia Quiz (Arbeitstitel)	2007
EA Playground	4. Quartal
Endless Ocean	4. Quartal
FIFA 08	4. Quartal
Game Party	2007
Geometry Wars: Galaxies	4. Quartal
Ghost Squad	Winter 2007/08
King of Clubs	3. Quartal
Lucky Luke: Go West!	4. Quartal
Madden NFL 08	Ende 2007
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Medal of Honor Heroes 2	4. Quartal
NBA Live 08	4. Quartal
NiGHTS: Journey of Dreams	Weihnachten
Nitrobike	2007
One Piece Unlimited Adventure	2007
Pokémon Battle Revolution	2007
Rayman Raving Rabbids 2	4. Quartal
Resident Evil: Umbrella Chronicles	4. Quartal
Soul Calibur Legends	2007
Spyro Eternal Night	Herbst
Super Mario Galaxy	4. Quartal
The Simpsons: The Game	4. Quartal
Tomb Raider Anniversary	4. Quartal
Tony Hawk's Proving Ground	2007
WWE SmackDown vs. RAW 2008	4. Quartal
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Herbst

2008

California Games	2008
De Blob	2008
Destroy All Humans! 3	2008
Geheimakte Tunguska	Anfang 2008
Mario Kart Wii	2008
Ready 2 Rumble Boxing	2008
Super Smash Bros. Brawl	2008
Totally Spies!	2008
Wii Fitness	2008

DS

Zuletzt erschienen

Die Siedler	SP 86%, MP –
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	SP 85%, MP 77%
Elite Beat Agents	SP 85%, MP 84%
Metroid Prime Pinball	SP 85%, MP 82%
Pokémon Diamant-/Perl-Edition	SP 89%, MP 91%

August

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	17. August
Happy Cooking	August
Madden NFL 08	16. August
My Word Coach	August
Transformers: The Game	August
Undercover: Doppeltes Spiel	Ende August
Worms: Open Warfare 2	30. August

September

Jam Sessions	September
MySims	20. September
Ratatouille	21. September
Sonic Rush Adventure	September
Steel Horizon	September

Oktober

Abenteuer auf dem Reiterhof: Wiedersehen im Tal	Oktober
Abenteuer auf der Delphininsel	Oktober
Sophies Freunde: Kochspaß	Oktober
Sophies Freunde: Unsere Tierarztpraxis	Oktober
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	19. September
Vision Training	15. Oktober

November

Crash of the Titans	November
Der Goldene Kompass	30. November
Ferrari Challenge	November
Könige der Wellen	22. November
Mein Wortschatz-Coach	November

2007

Boulder Dash	4. Quartal
Cars: Mater-National	4. Quartal
Chibi-Robo! Park Patrol	2007
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Herbst
DK Jungle Climber	2007
Drawn to Life	4. Quartal
FIFA 08	4. Quartal
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Geheimakte Tunguska	Ende 2007
Geometry Wars: Galaxies	4. Quartal
GoPets	Herbst
King of Clubs	3. Quartal
Konami Arcade Classics	Herbst
Lucky Luke: Go West!	4. Quartal
Mario Party DS	4. Quartal
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Marvel Trading Card Game	Herbst
Panzer Tactics DS	3. Quartal
Powershot Pinball Constructor	2. Quartal
Rayman Raving Rabbids 2	2007
Sophies Freunde: Babysitting	2007
Sophies Freunde: Mode-Designer	2007
Spyro Eternal Night	Herbst
Tony Hawk's Proving Ground	2007
Totally Spies!	2007
Warhammer 40.000: Squad Command	4. Quartal 2007

2008

Mein Life-Coach	2008
Sop hies Freunde: Die Eisprinzessin	2008

Game Boy

2007

Könige der Wellen	20. September
Ratatouille	21. September
Spyro Eternal Night	Herbst

US

Wii

Pokémon Battle Revolution	Erhältlich
The Bigs	Erhältlich
Alien Syndrome	Erhältlich
Boogie	7. August
High School Musical	14. August
Donkey Kong Barrel Blast	8. Oktober
Super Mario Galaxy	12. November
Super Smash Bros. Brawl	3. Dezember

Nintendo DS

Ratatouille	Erhältlich
Worms: Open Warfare 2	6. August
Brain Age 2: More Training In Minutes A Day	20. August
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	1. Oktober

Japan

Wii

One Piece Unlimited Adventure	Erhältlich
First Step Revolution	Erhältlich
Harvest Moon	Erhältlich
Donkey Kong Barrel Jet Race (DK Bongo Blast)	Erhältlich
Dragon Quest Swords	Erhältlich
Real Powerful Pro Baseball	Erhältlich
Puyo Puyo	Erhältlich
Dewy's Adventure	Erhältlich
No More Heroes	Sommer
Opoona	Sommer
Bass Fishing	Herbst
Home Teacher Hitman Reborn	Herbst
Dragon Ball Sparking! Meteor	Herbst

Nintendo DS

Itadaki Street DS	Erhältlich
Talk! DS Cooking Navi Teikoku Hotel	Erhältlich
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Erhältlich
King of the River Fishing	Erhältlich
Chibi Robo	Erhältlich
Yoga Anywhere	Erhältlich
DS Travel Guide Italy	Erhältlich
DS Travel Guide Thailand	Erhältlich
DS Travel Guide France	Erhältlich
DS Gardening Life	Erhältlich
Let's Listen to Classical Music with the DS	Erhältlich
Rockman Zex Advent	Erhältlich
Mush King Super Collection	Erhältlich
Naruto 5	Erhältlich
Drum Master DS	Erhältlich
Slide Adventure Magkid	2. August
SD Gundam G Generation	9. August
Donkey Kong Jungle Climber	9. August
Heart Scan	16. August
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates	23. August
Love Dolphin	August
Toukon Densetsu	August
Beetle Wars	August
Picto Image	27. September
Tamagotchi	September
Let's Start DS Yoga Lessons from Today	Sommer
One Piece Gear Spirit	Sommer
Final Fantasy Tactis A2	Herbst
Winner's Circle	Herbst
Game Center CX	Herbst
Dragon Tamer Sound Spirit	Herbst
Pokémon Fushigi no Dungeon: Yami no Tankentai	13. September

Alle Angaben ohne Gewähr!

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

NINTENDO Wii

Verkaufs-Charts

Zweimal Mario an der Spitze, das war absehbar. Im Test heimste Mario Party immerhin 80% ein.

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Mario Party 8	1
2	[1]	Mario Strikers Charged Football	2
3	[2]	Wii Play	7
4	[4]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	7
5	[3]	Need for Speed Carbon	3
6	Neu	Resident Evil 4 Wii Edition	1
7	[5]	Pirates of the Caribbean: Am Ende ...	2
8	[6]	WarioWare: Smooth Moves	7
9	[7]	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	4
10	[10]	Red Steel	6

Leser-Charts

Mario Strikers Charged Football ist bei euch beliebter als Mario Party 8. Kein Wunder, schließlich ist das Spiel flotter und es gibt einen Online-Modus. Auf Platz 3 befindet sich die Wii-Edition von Resident Evil 4.

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Mario Strikers Charged Football	2
2	[2]	Mario Party 8	2
3	Neu	Resident Evil 4 Wii Edition	1
4	[3]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	7
5	[5]	Excite Truck	7
6	[6]	Red Steel	7
7	[7]	Rayman Raving Rabbids	6
8	WE	Wii Play	4
9	WE	Kororinpa	3
10	WE	Sonic und die geheimen Ringe	3

Most-Wanted-Charts

Von den zehn Most-Wanted-Spielen spielt Mario in vieren eine Hauptrolle. Durch die Vorschau in der letzten N-ZONE stieg auch Need for Speed ProStreet in eurer Gunst. FIFA 08, Boogie und Soul Calibur sind nun erstmals dabei.

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Super Smash Bros. Brawl	7
2	[2]	Super Mario Galaxy	7
3	Neu	Need for Speed ProStreet	1
4	WE	Mario & Sonic at the Olympic Games	3
5	[5]	Metroid Prime 3: Corruption	7
6	[3]	Pokémon Battle Revolution	7
7	[8]	Super Paper Mario	2
8	Neu	FIFA 08	1
9	Neu	Boogie	1
10	Neu	Soul Calibur Legends	1

NINTENDO DS

Verkaufs-Charts

Sommerflaute: In den Charts herrscht fast keine Bewegung. Nur Mehr Gehirn-Jogging ist neu.

BILD: NINTENDO

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	14
2	[2]	New Super Mario Bros.	11
3	[5]	Animal Crossing: Wild World	14
4	[4]	Anno 1701	2
5	[3]	Harvest Moon DS	3
6	[8]	Diddy Kong Racing DS	3
7	[6]	Pokémon Ranger	3
8	Neu	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	1
9	[7]	English Training: Spielend Englisch ...	5
10	[10]	Nintendogs: Dalmatian & Friends	10

Leser-Charts

Auch bei den Leser-Hitlisten tut sich äußerst wenig: Auf den hinteren Plätzen sind Nintendogs, Tetris DS und Phoenix Wright wieder dabei, ansonsten werden die Charts von den üblichen Verdächtigten dominiert.

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Mario Kart DS	18
2	[5]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	13
3	[4]	Animal Crossing: Wild World	13
4	[3]	New Super Mario Bros.	11
5	[9]	Hotel Dusk: Room 215	2
6	[8]	Pokémon Ranger	2
7	WE	Nintendogs: Labrador & Friends	4
8	WE	Tetris DS	3
9	[7]	Super Mario 64 DS	22
10	WE	Phoenix Wright: Ace Attorney	3

Most-Wanted-Charts

Was The Legend of Zelda: Phantom Hourglass-taugt, lest ihr im Importtest in dieser N-ZONE. Der Titel ist weiterhin euer absoluter Favorit, das beweist die konstante Spitzen-Platzierung des DS-Spiels.

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Phantom ...	12
2	[2]	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	18
3	[5]	Die Siedler	9
4	[8]	Black & White Creatures	7
5	[3]	Final Fantasy Crystal Chronicles: RoF	15
6	[7]	Dragon Quest Monsters	3
7	[4]	Mario & Sonic at the Olympic Games	4
8	Neu	Undercover: Doppeltes Spiel	1
9	[9]	Panzer Tactics DS	2
10	Neu	Happy Cooking	1

GAMECUBE

Verkaufs-Charts

Herzlichen Glückwunsch: The Wind Waker ist nun zum 50. Mal in den Charts vertreten!

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	8
2	[2]	Super Smash Bros. Melee	49
3	[3]	Naruto: Clash of Ninja	6
4	[4]	Lego Star Wars II: Die klassische ...	6
5	Neu	Teenage Mutant Ninja Turtles	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Twilight Princess	7
2	[2]	Super Smash Bros. Melee	48
3	[3]	Mario Smash Football	9
4	[4]	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	11
5	WE	The Legend of Zelda: The Wind Waker	50

GAME BOY

Verkaufs-Charts

Gähn, die Leser-Charts sind identisch zum Vormonat. Auch die Verkaufs-Charts stagnieren.

BILD: N-ZONE

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Pokémon Mystery Dungeon: T. Rot	8
2	[2]	Kim Possible: Monkey Fists Rache	10
3	[3]	Meine Tierpension	3
4	[4]	Need for Speed Underground 2	2
5	WE	Star Wars Ep. III: Die Rache der Sith	2

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Golden Sun: Die verlorene Epoche	11
2	[2]	Mario & Luigi: Superstar Saga	6
3	[3]	Pokémon Smaragd-Edition	9
4	[4]	Pokémon Feuerrot/Blattgrün	10
5	[5]	The Legend of Zelda: The Minish Cap	9

AUSLANDS-CHARTS

USA-Charts

Resident Evil 4 erschien zwar schon vor zwei Jahren auf dem GameCube, aber erfolgreich ist es auch auf der Wii. Für Capcom ist dies ein Beweis, wie zugkräftig „Wii-makes" sein können. Auch Pokémon Diamond und Pearl rocken in den USA die Hitlisten. Pokébälle los!

Platz	*	Titel	System
1	[1]	Pokémon Diamond	DS
2	[3]	Pokémon Pearl	DS
3	[2]	Mario Party 8	Wii
4	[4]	Wii Play	Wii
5	Neu	Resident Evil 4 Wii Edition	Wii

Japan-Charts

In Japan dominiert Nintendo weiterhin die Charts: DS und Wii sind einfach nicht zu stoppen und verkaufen sich zusammen etwa 200.000 Mal pro Woche. Daher ist es nicht verwunderlich, dass in starken Wochen mehr als acht der Top-10-Titel aus dem Hause Nintendo stammen.

Platz	*	Titel	System
1	Neu	The Legend of Zelda: Phantom ...	DS
2	Neu	Itadaki Street	DS
3	[3]	Chikara o Jissen de Kitaeru DS	DS
4	[2]	Wii Sports	Wii
5	Neu	Donkey Kong Taru Jet Race	Wii

*[x] = Platzierung im Vormonat

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Dead 'n' Furious	07/07	61%	60%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Justice League Heroes	03/07		50%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Xiaolin Showdown	04/07	59%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		68%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Final Fantasy Fables Chocobo Tales	07/07	69%	66%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
Triff die Robinsons!	06/07	56%	64%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Diner Dash	07/07	59%	57%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Flipper Critters	05/07	67%	60%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Gunpey	06/07	83%	80%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Picross DS	07/07	83%	85%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Vegas Casino High 5!	06/07		60%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	04/07		37%
Bubble Bobble Double Shot	06/07	68%	54%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Garfield's Nightmare	05/07		65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07	51%	42%
Tom & Jerry Tales	03/07		45%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cartoon Network Racing	04/07	63%	61%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Shrek Smash 'n' Crash Racing	06/07	50%	55%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
Final Fantasy III	06/07		83%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Dogz	06/07	50%	57%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest Moon DS	05/07		69%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Meine Tierklinik in Afrika	03/07		52%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Pferd & Pony: Mein Gestüt	05/07		65%
Pony Friends	07/07		66%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actua Pool	05/07	60%	63%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Schach	06/07	74%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Eledees	06/07	75%	79%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Heatseeker	04/07		78%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
SSX Blur	05/07	81%	84%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wing Island	04/07	65%	69%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der ...	02/07			67%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Naruto: Clash of Ninja	02/07		79%	77%
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02'	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

BILD: N-ZONE

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

BILD: NINTENDO

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Flutsch und weg	02/07		35%	28%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%

FORTSETZUNG VON SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

METROID PRIME PINBALL (DS)

BILD: N-ZONE

Florian Brich

Mustergültige Tische, akkurate Ballphysik und tolles *Metroid*-Flair – für mich als Flipper-Liebhaber eine Offenbarung

DONKEY KONG COUNTRY 2 (WII)

BILD: N-ZONE

Christoph Kraus

Den oben gezeigten Endboss habe ich längst besiegt. Aber jetzt mucken seine frechen Söhne aus der fünften Welt auf. Bald hab ich sie!

SCHIFFE VERSENKEN

BILD: SCHMIDTSPIELE

Sascha Dowidat

Der Fun-Faktor von *Schiffe versenken* macht so manchem Videospiel Konkurrenz. B3 – B4 – B5 – und ab zu den Fischen!

METROID PRIME PINBALL (DS)

BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

Bislang machte ich einen großen Bogen um die *Metroid*-Spiele, doch Samus' Auftritt als Flipperkugel bereitet mir großen Spaß.

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Weil Sebastian und Christoph im Urlaub sind, ist es ungewohnt still in der Redaktion. Tumult und ein wenig Schmerzgeheul gab es aber, als uns die japanische Version von The Legend of Zelda: Phantom Hourglass erreicht. Felix konnte sich schließlich durchboxen und war die nächsten Tage nicht wirklich ansprechbar. Stefan und Florian nutzten die Zeit, um erste Artikel zu schreiben und endlich in aller Ruhe Resident Evil 4 auf der Wii zu zocken.

Zweite Woche

Christoph und Sebastian kehren völlig entspannt aus dem Urlaub zurück. „Wäre ja gelacht!" ruft Florian und deckt beide mit einem satten Arbeitspensum ein. Schließlich trudeln nach und nach etliche Testmuster ein, die möglichst vor der E3 bearbeitet werden müssen. Außerdem begrüßen wir unseren neuen Praktikanten Maik Koch in unserer Mitte. Willkommen!

Dritte Woche

Diese Woche steht im Zeichen der E3. Während in Los Angeles vor Ort jede Sekunde dazu genutzt wird, handfeste Spieleindrücke zu sammeln, verfolgen unsere Praktikanten die Pressekonferenzen im Verlag. Dank Pizzabote, einigen Bier-Six-Packs und Video-Beamer ließ sich das aushalten. Kurz darauf explodiert der News-Bereich von www.videogameszone.de regelrecht, als die erste Welle an E3-News hereinbricht.

Vierte Woche

Die E3 ist vorbei und wir aktivieren unsere letzten Reserven, um das Gezeigte in unserer riesigen Messe-Strecke zu verarbeiten. Alle Spiele, alle Highlights und die Überraschungen der Messe werden noch einmal durchgegangen. Außerdem beendet Felix endlich seinen Mega-Importtest zum neuen DS-Zelda. Tagelang bewachte er das Spielmodul wie sein Augenlicht und jetzt darf der Rest der Redaktion endlich ausführlich Hand an das lang ersehnte Spiel legen. Felix zählt derweil die Tage bis zum Release von Metroid Prime 3: Corruption.

ANTWORT: ALLE Die E3 hat uns zwar die eine oder andere Stunde Schlaf gekostet, aber das nächste lange Wochenende kommt bestimmt! BILD: N-ZONE (VORLAGE: NINTENDO)

FLORIAN BRICH
36, Redakteur

... freut sich über die Besuchszuwächse auf www.n-zone.de und heckt weiter eifrig Online-Strategien aus.

BUCH-TIPP:
B. Felderer und E. Strouhal: Rare Künste

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... widmet sich ernsthaft dem Gehirntraining und berichtet auf www.n-zone.de regelmäßig über seine Fortschritte.

BUCH-TIPP:
C. Stenger: Warum fällt das Schaf vom Baum?

SEBASTIAN STANGE
25, Volontär

... entdeckte in den Regentagen seine Leselust und verschlang ein Buch nach dem anderen. Ein schöner Ausgleich zum Dauerzocken.

BUCH-TIPP:
Cryptonomicon

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

... feierte seinen 31. Geburtstag in illustrer Runde und sucht verzweifelt ein Freibad, das morgens um 6 Uhr öffnet.

CD-TIPP:
Pet Shop Boys - Pop Art

ROLAND AUSTINAT
37, US-Korrespondent

... kommt vor lauter Firmenbesuchen nicht mehr ins Kino: Spider-Man 3, Pirates of the Caribbean 3, Ocean's 13, Ratatouille ... gut, dass es DVDs gibt.

CD-TIPP: Ursula 1000 – Ursadelica

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... muss diesen Monat den Haushalt schmeißen, da seine Frau geschäftlich unterwegs war. Eine gute Zeit zum Zocken!

CD-TIPP:
Jesus Christ Superstar

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt

TEST Zelda: Phantom Hourglass BILD: N-ZONE

Wii

54 Big Brain Academy
56 Scarface: The World Is Yours
58 Transformers
60 Die Sims 2: Haustiere
61 Trauma Center: Second Opionon
62 Harry Potter und der Orden...
64 Legend of the Dragon
64 Driver Parallel Lines
70 The Legend of Zelda: Phantom...

Nintendo DS

66 Worms Open Warfare 2
66 Touchmaster
67 Harry Potter und der Orden...
67 Shrek der Dritte
67 Impossible Mission
67 Guilty Gear

Fakten

- Fünf Kategorien: Analyse, Memoria, Vision, Piktura und Algebra
- Nunchuk wird nicht verwendet
- Spezielles Lautsprecher-Minispiel
- Mii-Einbindung
- Mehrspieler-Team-Duelle
- Deutsche Bildschirmtexte

UFF! Räumliches Denken ist nicht jedermanns Sache, aber hier ist Vorstellungskraft gefragt. 3D-Videospieler sind im Vorteil. BILD: N-ZONE

Big Brain Academy für Wii

Professor Lobo macht euer Gehirn mit 15 Denkspielen zum Großrechner!

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Jeder hat seinen Lieblingslehrer: Die einen joggen mit Dr. Kawashima täglich ihr Gehirn, die anderen mögen's einen Tick bunter und pauken lieber mit Prof. Lobo aus der Big Brain Academy. Der sieht mit seinem Dreitagebart im Gesicht und dem Zeigestock in der Hand zwar aus wie ein strenger Hardcore-Pädagoge, aber der Eindruck täuscht: Eine große Portion Spaß bieten die 15 Disziplinen, die sich an die Spiele aus dem DS-Sommerhit *Big Brain Academy* anlehnen.

BÜFFELN FÜRS DIPLOM

Bevor ihr euch in die virtuelle Uni einschreibt, müsst ihr zunächst ein Mii aus dem gleichnamigen Wii-Kanal registrieren – das dient später primär als Erkennungssymbol im Multiplayer-Modus. Leicht verständliche Erklärungen machen euch anfangs mit allen Spielmodi vertraut, denn Prof. Lobo ist ein äußerst gutmütiger Tutor. Dann geht's mit einem Test los, in dem das Gewicht eures Gehirns ermittelt wird: Zufällig wird jeweils ein Minispiel aus fünf vorgegebenen Kategorien ausgewählt – bei „Piktura" stehen Bilderrätsel im Vordergrund, in „Memoria" ist ein gutes Gedächtnis gefragt und so weiter. Habt ihr alle Aufgaben absolviert, wird in einem Strukturdiagramm abgerechnet: Liegen eure Stärken in der linken (rationalen) oder in der rechten (emotionalen) Hirnhälfte? So wisst ihr genau, wo noch Trainingsbedarf besteht. Alle Minispiele können übrigens einzeln angewählt werden, zudem gibt's für jeden Anspruch einen geeigneten Schwierigkeitsgrad. Ebenfalls klasse: Eure Rekorde lassen sich an Freunde verschicken, die ihr zuvor auf eurer Wii-Pinwand registriert habt. Damit ist *Big Brain Academy* das erste Wi-Fi-Spiel, das ohne externe Freundescodes auskommt. Leider gibt's

NIMM 2 Nur zwei Spieler können gleichzeitig um die Wette quizzen. BILD: N-ZONE

Mii-MARATHON Welcher Gehirn-Jogger absolviert zuerst alle Minispiele? BILD: N-ZONE

auch ein Manko: Der Wiederspielwert für Singleplayer ist zwar sehr hoch – wer aber auf ein Feuerwerk freispielbarer Boni Wert legt, den erwartet eine Fehlzündung.

DR. LOBOS GEHIRN-MARATHON

Umso erfreulicher ist der immense Spaßfaktor, wenn sich bis zu acht Superhirne vor der Glotze versammeln. Besonders wenn zwei Spieler im vertikalen Splitscreen gegeneinander antreten, dampft der Hirnkasten auf Hochtouren! Links müsst ihr dann beispielsweise anklicken, welches Tier einen Schwanz besitzt (Eichhörnchen, Spinne, Waschbär-Mario oder Delfin?) und rechts lotst euer Kumpel eine Dampflok zum Ziel. Viel mehr Beispiele zu den rundum stimmigen Minispielen lest ihr im Extrakasten.

DIE WII-FB IST EIN HANDY

Klar, technisch ist *Big Brain Academy* für Wii äußerst schlicht geraten – das fällt bei einem Titel dieser Machart aber kaum ins Gewicht. Vielmehr beeindruckt der äußerst großzügige Einsatz des Wii-Lautsprechers: Die Miniboxen verraten nicht nur, ob ihr eine Aufgabe richtig oder falsch beantwortet habt. In einem speziellen Minigame spielt ihr sogar einen Pizzaboten; hier fungiert die Fernbedienung als Handy. Stilecht ans Ohr gelegt, erfahrt ihr die Bestellungen eurer Kunden und müsst sie anschließend korrekt wiedergeben. Charmanter geht's nicht. Ach ja: N-ZONE hat ein Herz für Streber – freut euch also nächsten Monat auf einen fordernden Großhirn-Highscore-Wettbewerb! ■

SCHREDDER Korrekt gelöst: Der rechte Block rutscht nach unten und die beiden Motive sind identisch. BILD: N-ZONE

CHRISTOPH KRAUS
hat im Unterricht N-ZONE gelesen.

Bei mir zu Hause stehen Bücher wie *Train Your Brain* von Dr. Ryuta Kawashima oder *Mentales Erfolgstraining* von Dr. Siegfried Lehrl, dem Vorsitzenden der Gesellschaft für Gehirntraining. Und ähnlich spannend wie die Denkwissenschaften ist *Big Brain Academy* für Wii: Mit einem Kumpel gleichzeitig um die Wette zu quizzen bockt deutlich mehr als die Mehrspieler-Partien in *Mario Party 8*. Nur alleine ist die Luft schon bald raus.

BIG BRAIN ACADEMY FÜR Wii

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	27. Juli 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

- Besonders zu zweit ein Spaßbringer
- Vorbildliche Mii-Einbindung
- Lautsprecher sinnvoll genutzt
- Beim Umfang hapert's

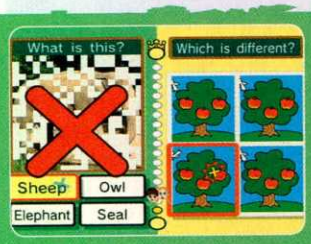
WERTUNG STEUERUNG 85% GRAFIK 68% SOUND 72%

MULTIPLAYER **85%** SINGLEPLAYER **76%**

Die Solospieler-Motivation ist nicht allzu hoch, aber mit bis zu acht Spielern drehen die Hirne richtig auf.

Mit Struktur zum Einstein-Hirn

Die 15 Disziplinen von Big Brain Academy für Wii sind in fünf Kategorien unterteilt. Wir stellen euch jede einzelne im Strukturdiagramm vor.



PICTURA

Eine der drei Disziplinen in dieser Kategorie ist das Fokus-Spiel: Hier müsst ihr blitzschnell erahnen, welches Motiv verpixelt dargestellt wird. Das ist zwar nicht schwer, aber primär kommt es auf die Zeit an. Da braucht's eine schnelle Auffassung.

Trainiert: Allgemeinwissen, Kombination

MEMORIA

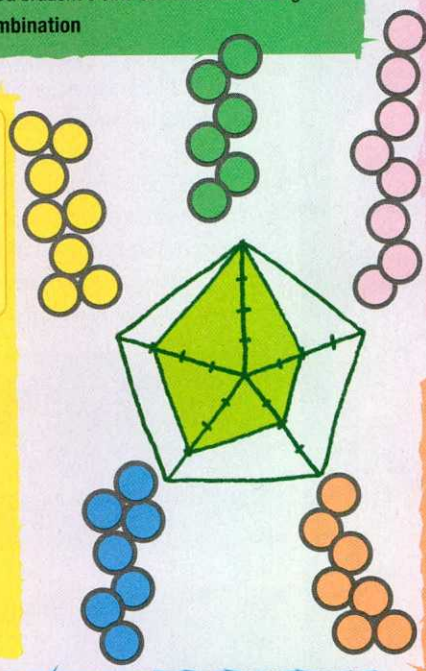
Beim „Hütchenspiel" rotieren die Vogelkäfige hin und her und ihr müsst am Ende angeben, in welchem Käfig sich der Vogel verbirgt. Auch in den übrigen beiden Spielen müsst ihr beweisen, dass ihr Adleraugen habt.

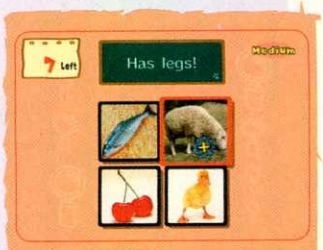
Trainiert: Merkfähigkeit, Assoziationen

VISION

Leser von Rätselheftchen sind hier im Vorteil: Findet heraus, welches Bild anders ist als die übrigen. Diese Kategorie birgt auch eine weitere Aufgabe: Die Gleis-Anordnung. Der Multiplayer-Screen links zeigt's euch.

Trainiert: Logisches Denken, Kombination

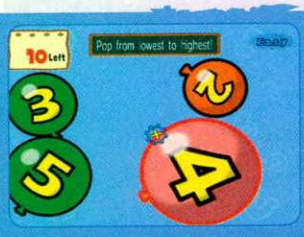




ANALYSE

Welches Tier hat Beine? Einfach die richtige Lösung mit der Wii-Fernbedienung anwählen und mit der A-Taste bestätigen. Auch das aus dem DS-Vorgänger bekannte Würfelblock-Spiel ist in dieser Kategorie dabei.

Trainiert: Räumliche Geometrie, gedankliche Vorstellung



ALGEBRA

Lasst die Ballons in der richtigen Reihenfolge zerplatzen! Doch Vorsicht, auf der höchsten Schwierigkeitsstufe müsst ihr beispielsweise die Zahlen -12, -5 und 4 sortieren. Da kommt man aufgrund des Zeitdrucks leicht ins Straucheln.

Trainiert: Angewandte Mathematik

Fakten

- Umsetzung der PS2-Fassung
- Wii-optimiertes Interface: Zielen mit der Wii-FB
- Blinde-Wut-Modus
- Offene Spielwelt Miami
- Reggae- und Hip-Hop-Soundtrack

PUNKTGENAU Das Zielen gelingt hervorragend, schnelle Richtungswechsel solltet ihr aber vermeiden. BILD: N-ZONE

FEUERWERK Im Blinde-Wut-Modus fliegen im Autokino von Miami die Karren in die Luft. BILD: N-ZONE

Scarface

Wir pfeifen auf GTA IV und erobern mit Tony Montana das sonnige Miami!

The World Is Yours

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Mit *Scarface: The World Is Yours* begründet Regisseur Brian de Palma den modernen Gangsterfilm und inszeniert die Geschichte vom amerikanischen Traum als poppig-buntes, aber auch äußerst brutales Action-Epos mit Al Pacino als Drogenbaron Tony Montana. Über das erschreckende Ende des Streifens setzt sich die Filmumsetzung locker hinweg und schreibt eine spielbare Fortsetzung der Geschehnisse im Miami der 80er-Jahre. Ihr schlüpft in die Rolle von Tony „Narbengesicht" Montana, um eurer Drogenimperium wieder aufzubauen und die Straßen mit dem Blut eurer Feinde zu tränken, denn Rache ist süß. Damit verspricht das Szenario nicht nur exzellente Unterhaltung für das volljährige Publikum, sondern lässt euch dank der offenen Spielwelt von Miami die *GTA*-Reihe vergessen. Oder doch nicht?

GANGSTERKARRIERE ZUM MITSPIELEN

Allerdings ist aller Anfang schwer – besonders als gepeinigter ehemaliger Boss der Unterwelt, der in diesem Mix aus knallhartem Third-Person-Shooter und Wirtschaftssimulation wieder klein anfangen muss, um die Stadtteile Downtown, Little Havanna, The Islands, und North- und South Beach zu erobern. Um euren Ruf und damit eure Macht zu vergrößern, zieht ihr in der Unterwelt die Strippen: Kontakte zu Dealern und Verbindungsleuten herstellen, Kokain-Deals einfädeln, feindliche Gangs in Schach halten und

VIDEO AUF DVD

18+

» Mit Scarface bekommt die Wii den ersten GTA-Klon spendiert, der lediglich an der schwachen Technik und mitunter ungenauen Steuerung krankt. «

TERMINDRUCK Wenn es schnell gehen muss, wird das Auto eben „geliehen". BILD: N-ZONE

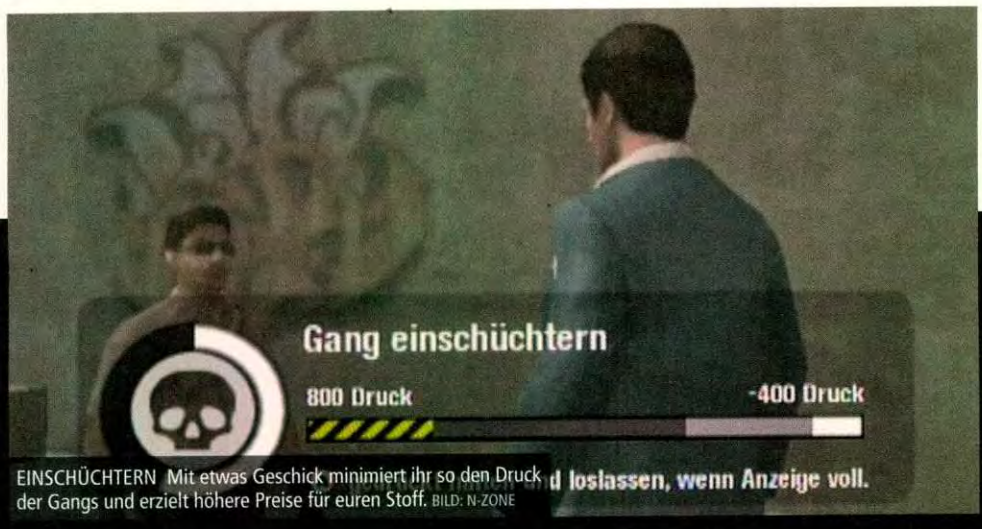
AUFTRAG AUSGEFÜHRT Die Konkurrenz wird mit blauen Bohnen gefüttert. BILD: N-ZONE

fette Drogenlieferungen per Schnellboot oder Sportwagen erledigen – die Liste der Aufträge des exzellent animierten Tony Montana ist abwechslungsreich und lang. Wer den Film *Scarface* gesehen hat, kennt natürlich den rabiaten und derben Umgangston und die atemberaubenden Schießereien, die nicht fehlen dürfen. Dank vier Sensibilitätsstufen findet jeder Shooter-Fan die ideale Abstimmung für seine Wii-Fernbedienung, die bei hektischen Ballereien aber oftmals zu langsam reagiert. Die Steuerung ist aber deutlich besser gelungen als beim übersensiblen Schleich-Abenteuer *Splinter Cell: Double Agent*.

Wie es sich für einen Drogenboss gehört, wird natürlich mit Stil geballert: Beleidigungen, die noch schneller geschossen kommen als die Kugeln aus Tonys Uzi, stehen somit an der Tagesordnung: „Weg, du Pisskopf" und „Verdammtes Stück Scheiße" sind noch die harmlosesten verbalen Demütigungen, die seinem losem Mundwerk entfahren. Wer seine Gegner gekonnt einschüchtert, füllt die Mumm-Anzeige auf, mit der Tony sich in Rage bringt und „Blinde Wut" entfacht. Dann ist Showtime angesagt, die Kamera wechselt in die Ego-Perspektive und jede Kugel, die den Gegner durchlöchert, füllt eure Lebensleiste auf.

INNOVATIVER DEAL

Trotz zahlreicher Anleihen bei *GTA* greift Radical zu einigen Innovationen und verpasst *Scarface* kleine Minispiele – beispielsweise den Handel auf dem Schwarzmarkt oder die Geldwäsche bei der städtischen Bank (!). Wie bei Golfspielen will eine geschwungene Leiste gekonnt gestoppt werden, um möglichst hohe Preise oder niedrige Waschgebühren herauszuschlagen. Nach den ersten kleinen Deals und Schießereien, die das erste Bargeld in eure Kassen spülen, rückt wirtschaftliches Denken und Handeln in den Vordergrund. Um größere Deals abzuziehen, werden Tarnfirmen erworben oder Boote, Sportwagen und Kunstgegenstände gekauft, um den eigenen Ruf auszubauen. Auch die Polizei darf geschmiert werden, um unnötige Verhaftungen zu vermeiden.



EINSCHÜCHTERN Mit etwas Geschick minimiert ihr so den Druck der Gangs und erzielt höhere Preise für euren Stoff. BILD: N-ZONE

KEINE WEISSE WESTE

Es klingt, als würde der Traum „Vom Tellerwäsche zum Millionär" mit *Scarface* spielbare Wirklichkeit, aber Tonys ohnehin schon befleckte Weste hat einige Schönheitsfehler. Besonders die Technik enttäuscht durch die schlappe Umsetzung der PS2-Version. Schwache Texturen, permanente Treppchenbildung und gelegentliche Pop-ups lassen wenig Miami-Flair aufkommen, obwohl die bunte Soundtrack-Mischung aus Reggae mit einigen Hip-Hop-Elementen, die an MC Hammer oder Run DMC erinnern, gelungen ist. Mit *Scarface* bekommt die Wii also den ersten *GTA*-Klon ihrer Geschichte spendiert, der lediglich an der schwachen Technik und mitunter ungenauen Steuerung krankt. Wer sich nicht am brutalen Gameplay stört, bekommt einen gelungenen Genre-Mix serviert. ■

CHRISTOPH KRAUS
raucht seine Unterhose.

Mann, das ist harter Stoff, also nicht meine Hose, sondern *Scarface*, gegen das *Resident Evil 4* wie Grimms Märchen wirkt. Aber die brutale Präsentation und der ordinäre Umgangston passen perfekt zum genialen Gangsterepos, zeigen die doch deutlich die Rücksichtslosigkeit und menschenverachtende Grundhaltung des Tony Montana. Ich finde die Steuerung ganz okay, nur die Kamera reagiert übersensibel.

SASCHA DOWIDAT
verkauft nur guten Stoff.

Scarface ist brutal, moralisch fragwürdig und mit Beleidigungen unterhalb der Gürtellinie gespickt – das macht es allerdings nicht zu einem schlechten Spiel, sondern lediglich zur Unterhaltung für Erwachsene, die Nintendo-Fans in den letzten Jahren stets vermisst haben. Nur die Steuerung verweigert bei hektischen Feuergefechten oftmals den Dienst.

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

Genre:	Action
Hersteller:	Vivendi Games
Entwickler:	Radical Entertainment
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	06. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.vivendi.com
Alternativen:	Im Sandkasten spielen

- Offenes Spielkonzept à la GTA
- Stimmungsvolle Sprachausgabe
- Genialer Soundtrack
- Schwächen in der Steuerung

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 65% SOUND 81%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **77%**

Knallhartes brutales Gangster-Epos im GTA-Stil, das mit leichten Kontrollproblemen kämpft.

AUTO-WEITWERFEN Fahrzeuge werden gnadenlos zweckentfremdet. BILD: N-ZONE

HOTDOG Die Werbe-Wiener bekommt der Decepticon heiß und fettig serviert. BILD: N-ZONE

SCORPONOK Missionsziel: Zerstört die Zielfahrzeuge innerhalb des Zeitlimits! BILD: N-ZONE

Fakten

- Drei Speicherplätze
- Lautsprecher wird spärlich genutzt
- Freispielbare Sidequests
- Die Autobot-Kampagne folgt der Story des Films.
- Die Decepticons-Missionen bieten ein alternatives Ende.
- Neun Transformers

Transformers – The Game

Der Kampf der Maschinen beginnt jetzt im Kino und auf der Wii.

AUTOR: MAIK KOCH

Es herrscht Krieg auf Cybertron. Die Brüder Optimus Prime und Megatron regierten einst gemeinsam den Planeten. Doch als Megatron und seine Decepticons nach Macht gierten, kam es zum Bürgerkrieg mit den Autobots und ihrem Anführer Optimus Prime. Dabei ging ein mächtiges Artefakt – der Allspark – in den Weiten des Universums verloren und führte die Transformers auf die Erde.

AUF IN DEN KAMPF

Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch für die gute oder die böse Seite, indem ihr zwischen den Autobots oder den Decepticons wählt. Der Spieltyp ähnelt im Groben der *GTA*-Serie, denn in *Transformers The Game* bewegt ihr euch frei durch die Areale. Um die Missionen zu spielen, lauft ihr einfach zu den angezeigten Checkpoints auf der Karte. Ob in der freien Erkundung oder in einer Mission, ihr könnt die komplette Umgebung zerstören und Gegenstände wie Busse oder Bäume für eure Zwecke einsetzen. Durch eine vertikale Bewegung der Fernbedienung oder des Nunchuks greift ihr nach allem, was sich gerade in eurer Nähe befindet, und mit horizontalen Bewegungen setzt ihr die Gegenstände ein. Natürlich gibt es bei Robotern, die sich in Fahrzeuge verwandeln können, auch die eine oder andere Verfolgungsjagd. Um die Transformers in ihre jeweilige Fahrzeugform zu bringen, drückt ihr das Steuerkreuz nach oben. Danach rast ihr mittels Z-Knopf los und setzt zusätzlich den Nitroboost mit dem Steuerkreuz nach unten ein. Sowohl in voller Fahrt als auch in Roboterform bringt ihr eure Waffen mit A oder B zum Einsatz. Der einzige Unterschied besteht darin, dass ihr im Fahrzeugmodus nicht zu zielen braucht. Der Cursor zeigt starr nach vorn und euer Transformer feuert immer in Fahrtrichtung. In Roboterform wird dann die Kameraführung zum echten Problem. Schnellere Pointer-Bewegungen überfordern die automatische Kameraführung. Um wenigstens etwas Ordnung

ZERSTÖRUNG Als Bösewicht müsst ihr richtig Schaden machen. BILD: N-ZONE

in das Chaos zu bekommen, zentriert ihr mittels Minustaste die Kamera hinter eurem Roboter.

SCHICKE SCHLACHT

Auf den ersten Blick macht das Spiel auf der Wii gar keine schlechte Figur. Beim zweiten Hinsehen fallen uns jedoch ein paar kleine Kritikpunkte ins Auge. Einige Texturen, wie die von Bäumen, Wänden oder des Nitro-Boosts, sehen einfach nur nach lieblosen Bitmaps aus. Aber immerhin könnt ihr ja die komplette Umgebung zerlegen oder für sonstige Zwecke nutzen. Legt ihr beispielsweise ein Gebäude in Schutt und Asche, so wird euch ein nettes Schadensmodell geboten. Die Fahrzeuge hingegen nehmen offensichtlich keinen Schaden, sondern explodieren einfach nach einer gewissen Zeit der Bearbeitung. Zu einer guten Grafik gesellt sich ein teilweise mittelmäßiger Sound. Während die Synchronisation und die Musik fein zum Spiel passen, mangelt es an einigen Stellen an guten Soundeffekten. So ertönt zum Beispiel bei Abfeuern der Waffen in Autoform ein unglaublich nervtötendes Geratter in feinster Super-Nintendo-Manier. Nach einer Weile werden die Missionen der Autobot-Kampagne allerdings sehr eintönig. Als Decepticon bekommt ihr mit den Hubschrauberflügen von Blackout oder der unterirdischen Fortbewegung mit Scorponok ein klein wenig mehr Abwechslung geboten. Der größte und nervigste Kritikpunkt ist die Kamera, die einen besonders in Boss-Fights zur Weißglut treibt. Kameraprobleme hin oder her – in *Transformers The Game* feuert ihr aus allen Rohren. Die zerstörerische Action bietet nicht nur Fans des Blockbusters solide Unterhaltung. ■

MAIK KOCH
mag eher die Decepticons.

Als Fan der Trickfilmserie aus den 80er-Jahren gefällt mir das Spiel richtig gut. Die Bewegungsfreiheit außerhalb der Missionen lässt meinem Erkundungstrieb freien Lauf. Leider werden die Autobots-Missionen nach einer Weile recht eintönig, sodass mir der destruktive Charakter der Decepticons besser gefällt.

TRANSFORMERS THE GAME

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	ca. € 55,-
Termin:	20. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.activisionvip.de
Alternativen:	Spider-Man 3

- ✓ Komplett zerlegbare Umgebung
- ✓ Action pur!
- ✗ Nervtötende Kameraführung
- ✗ Teilweise schwache Soundeffekte

WERTUNG STEUERUNG 68% GRAFIK 73% SOUND 68%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **69%**

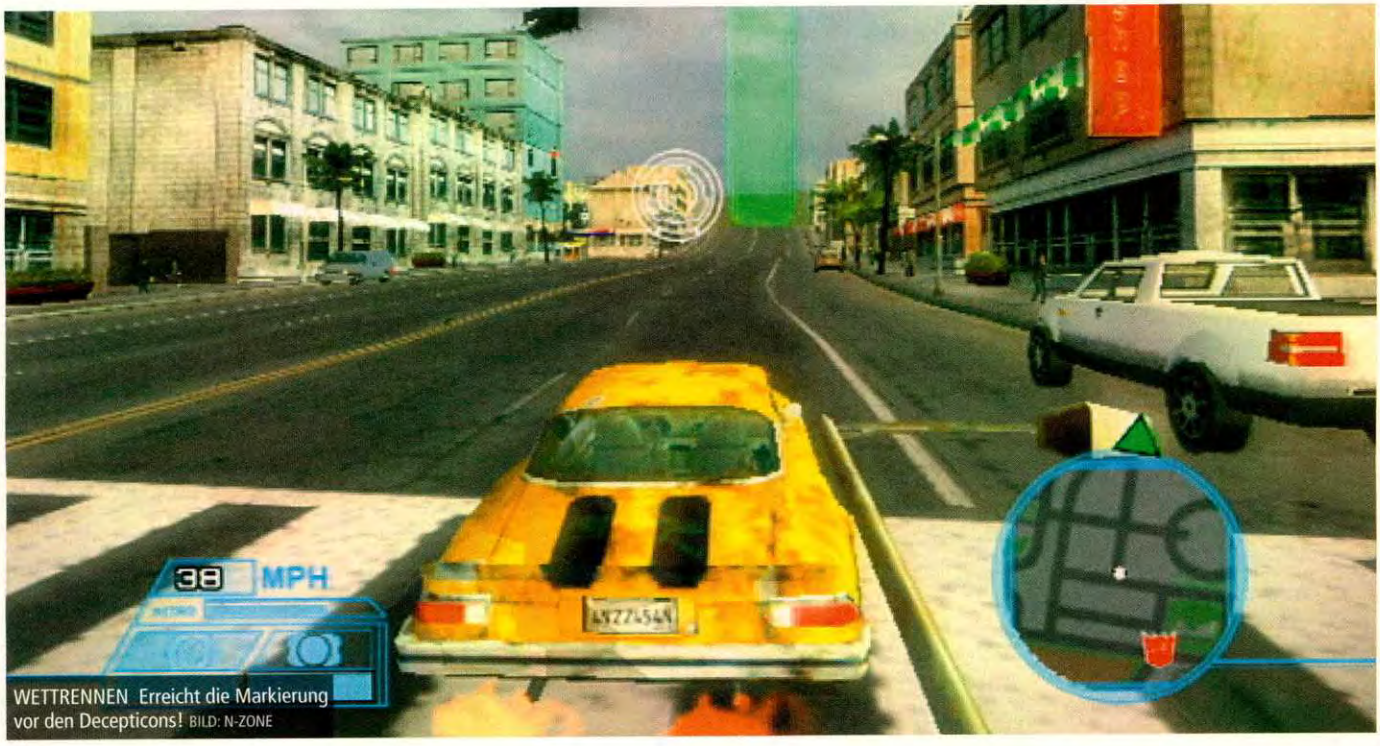
Ein solides Actionspektakel, das jedoch nach einer Weile zu eintönig wird

So wird's gespielt

Wir erklären euch den Einsatz der Wii-Fernbedienung, damit ihr richtig Schaden macht.

FEUER FREI Im Robotermodus wird mit dem Pointer gezielt. BILD: N-ZONE

WAGENHEBER Bewegt die Wii-FB vertikal und ihr stemmt sogar Busse. BILD: N-ZONE



WETTRENNEN Erreicht die Markierung vor den Decepticons! BILD: N-ZONE

KEIN BOCK Eure Mieze signalisiert es, wenn sie nicht gestört werden will. BILD: N-ZONE

IDYLLISCH Auf der Karte sucht ihr ein passendes Grundstück und kreiert eure eigene Familie. BILD: N-ZONE

MODISCH Ihr kleidet eure Tiere mit mehr oder weniger schicken Klamotten ein. BILD: N-ZONE

Fakten

- Klassisches Die-Sims-Gameplay mit Haustieren
- Hunde, Katzen, Meerschweine, Vögel und Fische als Haustiere
- Nur ein Spielstand zur Speicherung
- Züchtung von Hunde- und Katzennachwuchs

Die Sims 2 Haustiere

Chaotisches Familienleben mit tierischen Bewohnern

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Bei dem großen Erfolg des Sims-Franchise ist es nicht verwunderlich, dass die virtuellen Menschen in *Die Sims 2* Haustiere auch auf der Wii Einzug halten. Überdies wollen diesmal fellige Lebewesen versorgt und gepflegt werden. Zu Beginn dürft ihr euch erst einmal kreativ auslassen. Der Baumodus ist genauso umfangreich und detailverliebt wie eh und je. Während faule Leute einfach in ein fertiges Haus einziehen, basteln Architekten in spe ihr eigenes Heim. Ihr gestaltet jedes noch so kleine Detail selbst, von den Grundmauern bis hin zum Teppich auf dem Flur.

ABENTEUER ALLTAG

In ähnlicher Weise kreiert ihr danach im Editor eure Sims-Familie. Ihr bestimmt das Aussehen, die Klamotten, die Hautfarbe, die Charaktereigenschaften und den Körperbau eurer Menschen. Auf diese Weise erstellt ihr auch eure eigenen Tiere. Danach stattet ihr sie mit Zubehör aus: Setzt eurem Kater eine coole Sonnenbrille auf, steckt ihn in Turnschuhe oder verpasst eurem Hund ein lässiges Halstuch. Alternativ könnt ihr auch vom Computer erstellte Vierbeiner im Stadtzentrum einkaufen. Dort findet ihr außerdem alles, was euer Liebling begehrt, von Accessoires bis hin zu Hundekuchen. Neben den alltäglichen Bedürfnissen müsst ihr eure Sims und deren Haustiere stets in Trab halten. Durch Kommunikation, Weiterbildung und Training verbessert ihr Fähigkeiten sowie Attribute. Euren pelzigen Mitbewohnern dürft ihr Tricks beibringen, müsst sie aber auch zur Disziplin erziehen. Die Flohfänger können sogar eine Karriere in der Dienstleistungs-, Show- oder Sicherheitsbranche starten. In einem Tutorial wird euch die komplexe Wii-Steuerung näher gebracht. Mittels Analogstick bewegt ihr die Kamera und scrollt über den Bildschirm. Leider funktioniert das nicht so exakt wie mit einer PC-Maus, was sich bei punktgenauen Klicks bemerkbar macht. Das ist einer der wenigen Kritikpunkte der Steuerung, der jedoch oft frustriert. Haltet ihr den Z-Knopf gedrückt, könnt ihr mit dem Stick des Nunchuks zoomen und den Kamerawinkel verändern. Mit A führt ihr die wichtigsten Aktionen aus. Natürlich wird eure Familie irgendwann alt, aber sowohl eure Sims als auch eure Tiere können unter bestimmten Voraussetzungen Nachwuchs zeugen. Dann beginnt der Spaß von vorne. ■

STEFAN HEIMERL
spielt lieber mit echten Haustieren.

Es sind die unvorhersehbaren Dinge, die bei *Die Sims* immer wieder für Spaß sorgen. Mit den Fellknäueln wird euer Alltag noch chaotischer. Anfangs hat mir die Haustier-Version Spaß gemacht, doch es dauerte nicht lange, bis mich das Gameplay langweilte. Die Wii-Steuerung ist ganz ordentlich umgesetzt, die teilweise ungenauen Bewegungen mit dem Pointer stören jedoch den Spielfluss. Ein nettes *Die Sims*-Abenteuer also, das ich nur eingeschränkt empfehlen kann. Wartet lieber auf *My Sims* oder *Animal Crossing*.

DIE SIMS 2 HAUSTIERE

Genre:	Simulation
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Maxis Software
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	21. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	Die Sims 2: Haustiere (GC)

- Haustiere erfrischen das Gameplay
- Komplexe, aber durchdachte Wii-Steuerung ...
- ... der es an Genauigkeit mangelt
- Mittelmäßige Technik

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 74% SOUND 75%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **79%**

Solide Umsetzung, mit der Fans ihren Spaß haben werden. Trotz der Haustiere jedoch auf Dauer eintönig.

Trauma Center: Second Opinion

Dr. Styles, bitte in den OP!

AUTOR: MAIK KOCH

Nach mehr als einem Jahr greift Dr. Derek Styles erneut zu den Operationsinstrumenten. Wie schon im DS-Abenteuer beginnt er seine Karriere im Hope Krankenhaus in Angeles City. Styles beherrscht den sogenannten „Healing Touch", eine Fähigkeit zur absoluten Konzentration. Mit dieser Begabung ausgestattet beginnt er den Kampf gegen das von Terroristen entwickelte GUILT-Virus.

FERNBEDIENUNG STATT OP-HANDSCHUHE

Mit dem Analog-Stick bestimmt ihr das Instrument eurer Wahl und die Fernbedienung bewegt das Werkzeug dorthin, wo's weh tut. So wird beispielsweise die Pinzette durch gleichzeitiges Drücken von A und B eingesetzt, was einer natürlichen Greifbewegung von Daumen und Zeigefinger entspricht. Bei jeder Aktion ist chirurgische Präzision gefordert. Die Rumble-Funktion der Wii-FB reagiert sehr genau auf eure Fehler. Zu viele davon und schon gibt es Abzüge in der sich an die OP anschließenden Bewertung. Neu ist im Verglich zur DS-Variante der Defibrillator, mit dem ihr im Notfall den Patienten wiederbeleben müsst. Ihr bewegt FB und Nunchuk gleichzeitig in Richtung Bildschirm. Dies setzt einen Balken in Gang, den ihr durch Drücken von B und Z zugleich möglichst im grünen Bereich stoppt. Für den Einsatz des „Healing Touch" müsst Ihr wie auf dem DS einen Stern nachzeichnen. Danach läuft für eine gewisse Zeit die Operation in Zeitlupe ab und ihr habt in engen Situationen mehr Zeit zur Verfügung.

SEHR GUTES „WII-MAKE"

Trauma Center: Second Opinion ist keine bloße Umsetzung der DS-Version *Under the Knife*. Die Grafik wurde zwar ohne große Highlights an die Wii angepasst. Doch ist weniger Realismus ist für so manchen Spieler sowieso gesünder. Dafür gibt es nun neue Side-Quests, ein frisches sechstes Kapitel und insgesamt drei Schwierigkeitsstufen. Genau diese machen den Titel zu einer richtigen Herausforderung. Der größte Pluspunkt ist die tolle Steuerung, die sich sehr realistisch anfühlt und ein feines Spielerlebnis erzeugt. *Trauma Center: Second Opinion* solltet ihr auch ohne Medizinkenntnisse auf jeden Fall mal probieren. ■

MAIK KOCH
muss gleich wieder in den OP

Trauma Center: Second Opinion war auf dem DS ein innovativer Mix aus Simulation und Adventure. Die Landung auf der Wii ist mehr als geglückt und die Steuerung mittels FB und Nunchuk sehr präzise. Die drei Schwierigkeitsstufen bieten für Rekordjäger wie mich eine große Herausforderung. Grafik und Sound bringen zwar nicht viel Neues, was dem Spielspaß aber keinen Abbruch tut. Auch für die Wii-Version ist die Operation geglückt!

TRAUMA CENTER: SECOND ...

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Atlus
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	10. August 2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Trauma Center: Under ... (DS)

- ↗ Gelungene Wii-Steuerung
- ↗ Einsatz des Defibrillators
- ↗ Mehr als eine Umsetzung
- ↙ Nichts Neues bezüglich Grafik und Sound

WERTUNG STEUERUNG 88% GRAFIK 76% SOUND 75%

MULTIPLAYER	SINGLEPLAYER
—	83%

Ob Absaugen, Desinfizieren oder Nähen – Das Operieren am Bildschirm fordert und unterhält.

Fakten

- Keine bloße Umsetzung von *Trauma Center: Under the Knife*
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Vier Speicherstände
- Enthält ein Zusatzkapitel
- Rumble- und Lautsprecherfunktion der FB werden unterstützt.

VIDEO AUF DVD

SCHOCKTHERAPIE Die Vitalwerte sinken in den Keller und der Defibrillator muss ran. BILD: N-ZONE

HEALING TOUCH Dieses Feature bringt euch in brenzligen Situationen mehr Zeit. BILD: N-ZONE

AUSSAUGEN Danach wird der Knochen wieder zusammengeflickt. BILD: N-ZONE

FRIEDFERTIG Bei den Zauberduellen geht es darum, den Angreifer umzustoßen und zu entwaffnen. BILD: N-ZONE

VERTRAUTE UMGEBUNG Bei euren Trips im Außenbereich wird die Kamera auf Panoramapositionen gezogen. BILD: N-ZONE

BEREDTE BILDER Wenn ihr die Aufgaben der sprechenden Gemälde löst, öffnen sich Geheimgänge. BILD: N-ZONE

Harry Potter und der Orden des Phönix

Fix gebastelter Filmzauber für Fans

Fakten

- Kompatibilitätsmodi 60 Hz / HDTV
- Unterstützt Rumble & Lautsprecher der Wii-FB
- Enthält Minispiele wie Koboldstein und Knallpoker
- Gedruckte Landkarte in der Verpackung
- Sound: Dolby Pro Logic

AUTOR: FLORIAN BRICH

Harry Potter – natürlich in der neuesten Version – auf der Wii? Das klingt zunächst verheißungsvoll, da die Nähe zwischen einem Zauberstab und der Wii-FB groß ist. Wir sind also freudig nach Hogwarts gezogen und haben mit Harry „Dumbledores Armee" ausgehoben und uns Professorin Umbridge, Obermotz Voldemort und pestigen Mitschülern entgegengestellt. Viele Laufwege, Kreis- und Stoßbewegungen später sind wir zu unserem Urteil gelangt – und danach ist Electronic Arts' Lizenz-Schützling weit davon entfernt, Klassenbester zu sein.

MAGISCHER MARATHONLAUF

Das Abenteuer bietet euch zwei Hauptbeschäftigungen. Wenn ihr den Missionen folgt, die die Handlung voranbringen, sucht ihr auf der Karte von Hogwarts das entsprechende Areal, markiert es und löst dann dort die entsprechende Aufgabe. Um ein fliegendes Buch zu fangen, kreischende Pflanzen einzusacken oder Feuerwerk in einem Boot zu verstecken, nutzt ihr Stoß-, Schiebe- oder Schwebezauber, die durch logische FB-Bewegungen aktiviert werden. Bei Zauberstab-Gefechten drückt ihr Nunchuk und Wii-FB nach vorne, um eure Widersacher niederzuwerfen oder ihr entwaffnet sie mit einer Kreisbewegung. Der zweite Hauptkomplex sind die zahlreichen Zaubermöglichkeiten, die sozusagen auf dem Weg liegen, wie zum Beispiel das Anzünden von Leuchtern oder das Reparieren von Ritterrüstungen. So sammelt ihr Bonuspunkte für die freischaltbaren Extras – und langweilt euch weniger bei der häufigen Rennerei durch die 3D-Kulissen.

SHOW MIT SCHWÄCHEN

Ob bei der Umsetzung von *Harry Potter und der Orden des Phönix* der finstre Lord Voldemort seine Finger im Entwicklungskit der EA-Programmierer hatte? Denn obwohl die Atmosphäre der Filmvorlage insgesamt gut eingefangen ist, kann die Grafik keinen Wii-Gourmet überzeugen. Grobe Texturen, triste Farben, monotone Umgebungen und die teils abgehackten Animationen der Figuren lassen sich nur mit viel Nachsicht ertragen. Und auch die Kamera verhält sich nicht besonders intelligent. Diese Schwäche wird immerhin durch ein Zielsystem für Zauberstabaktionen kaschiert. Letztlich wurden die Möglichkeiten der Wii also nur im Bereich der Steuerung ordentlich genutzt. Überdies ist das Gameplay eigentlich nur eine Aneinanderreihung von Minispielen – bei Entdeckerzielen ohne und bei Story-Missionen mit Zwischenszenen. ■

FLORIAN BRICH
zwischen „Accio" und „Depulso"

Bei Electronic Arts galt offensichtlich die Devise: „Wir packen rasch alles in den Wii-Kessel rein, rühren dreimal um und fertig ist der Kassenzauber." Der Anpassung der Steuerung auf die Wii-FB haben die Entwickler noch am meisten Aufmerksamkeit gegönnt, Grafik und Technik sind hingegen flau. Das Gameplay setzt neben den Hauptmissionen vor allem auf die Reparatur vieler Kulissenteile und den üblichen Freischalt-Wahn. Harry-Potter-Fans werden Hogwarts dennoch mit leuchtenden Augen erforschen. Wer jedoch auf hochwertiges Gameplay steht, sollte sich zu *Zelda* teleportieren.

HARRY POTTER UND DER ORDEN DES PHÖNIX

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	28. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.electronic-arts.de
Alternativen:	–

- + Ordentliche FB-Zauberbewegungen
- + Film-Atmosphäre & -Soundtrack
- − Detailarme Grafik und Kameraprobleme
- − Viel Lauferei in den Hauptmissionen

WERTUNG STEUERUNG 71% GRAFIK 61% SOUND 72%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **67%**

Trotz guter Zauberstab-Action in Original-Kulisse nur schleppend inszenierte Durchschnitts-Magie.

Legend of the Dragon

Wer wird Goldener Drache 2007?

ENERGIEATTACKE Kraftvoller Angriff durch gekonnten Einsatz der Fernbedienung BILD: N-ZONE

COMBOEINSATZ Für mächtige Combos solltet ihr mehrere Aktionen schnell hintereinander ausführen. BILD: N-ZONE

Voller Eifersucht auf ihren Bruder Ang wendet sich Ling den Mächten des Bösen zu, um die zwölf Tempel des chinesischen Tierkreises zu zerstören. Der junge Ang, kürzlich zum „Goldenen Drachen" ernannt, soll das verhindern. Klingt recht simpel, setzt sich im Spiel auch so fort. Der Titel lässt zwar ein Adventure vermuten, stattdessen wurde aus der Trickfilmreihe ein Beat'em-Up gemacht. In klassischer Manier stehen sich zwei Prügelknaben gegenüber und versuchen sich gegenseitig zu bezwingen. Die Grundzüge der Steuerung lernt ihr im Trainingsmodus. Neben Schlägen und Tritten teilt ihr auch noch Spezialaktionen aus, in denen sich eure Charaktere in einen mächtigen Avatar verwandeln. Danach stehen euch im Questmodus zwei Wege offen. Entweder wählt ihr Ang und die gute Seite oder Ling und den Weg des Bösen. Neben zahlreichen Arenen und Charakteren bietet der Titel acht Spielmodi, drei davon könnt ihr zu viert zocken. Alles in allem kann das Spiel nicht überzeugen. Einzig das Upgrade-Feature im Questmodus bringt etwas Abwechslung. Fans der Serie – falls es solche überhaupt gibt – werden vielleicht Gefallen dran finden. **(mk)**

TEST

LEGEND OF THE DRAGON

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	The Game Factory
Entwickler:	Neko
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	15. Mai 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.legendofthedragon.com
Alternativen:	Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2

WERTUNG STEUERUNG 58% GRAFIK 55% SOUND 56%

MULTIPLAYER **52%** SINGLEPLAYER **58%**

Zu wenig Abwechslung. Dieses Spiel zieht den Spieler nicht wirklich in den Bann des Drachen.

Driver Parallel Lines

Rasante Action, langweilig präsentiert

GESCHNAPPT Die Polizei kann sehr hartnäckig sein, also Rückwärtsgang einlegen und weg da! BILD: N-ZONE

VERFOLGUNGSJAGD Dranbleiben! Sonst entwischt euch das Zielfahrzeug. BILD: N-ZONE

The Kid – kurz T.K. – versucht 1978 in New York groß rauszukommen. Nach einem missglückten Coup landet er jedoch im Gefängnis und schwört auf Rache nach seiner Entlassung. Bereits 2006 erschien *Driver Parallel Lines* für die Playstation 2 und kommt mit neuer Steuerung auf die Wii. Die Bewegung des Charakters und die Kameraführung durch Nunchuk und FB fühlen sich im Vergleich zum Autofahren ja noch recht gut an. Letzteres macht allerdings einen großen Teil des Spiels aus und wird, nicht nur für Anfänger, zur echten Geduldsprobe. Beispielsweise bedient ihr die Handbremse durch Bewegen des Nunchuk, das ihr somit während der Fahrt immer gerade halten müsst. In Bezug auf die Grafik wurde einfach nur die PS2- Variante auf die Wii portiert, sodass die Entwickler wohl lieber Screenshots der im Spiel vorhandenen Videosequenzen auf die Rückseite der Verpackung gedruckt haben. Einzig der Sound ist gut gelungen und enthält Songs von David Bowie, Blondie oder den Kaiser Chiefs. *Driver Parallel Lines* ist auf der PS2 ein richtig gutes Spiel und die Missionen machen zudem wirklich Laune. Aber für die Wii ist allein schon die Präsentation eine Zumutung. Zum Glück gibt's in dem Genre mit *Scarface: The World is Yours* eine raue, aber gute Alternative für eure Wii. **(mk)**

TEST

DRIVER PARALLEL LINES

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	29. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubi.com
Alternativen:	Scarface: The World is Yours

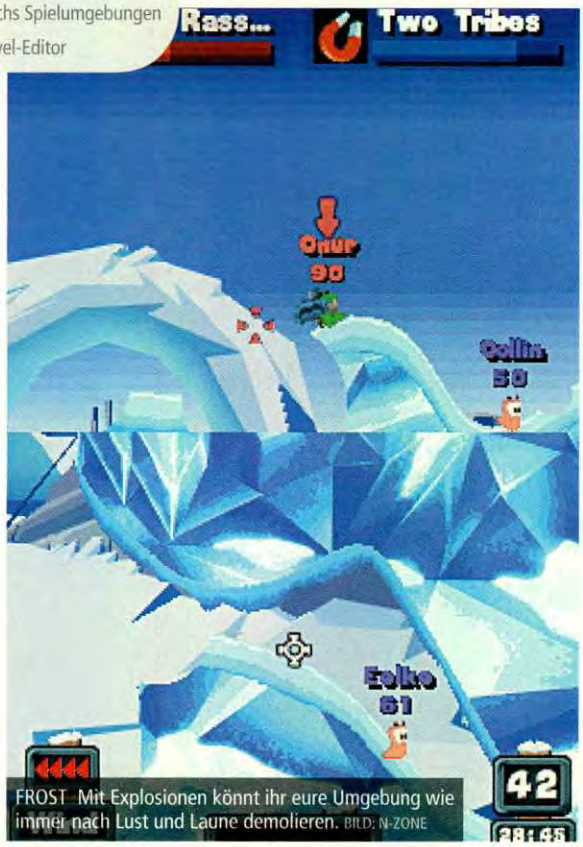
WERTUNG STEUERUNG 57% GRAFIK 49% SOUND 74%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **53%**

Der Spielspaß und das Flair der PS2-Version gehen durch die äußerst schwache Präsentation verloren.

Worms: Open Warfare 2

Fakten
- Wi-Fi-Battle-Modus
- Sechs Spielumgebungen
- Level-Editor



FROST Mit Explosionen könnt ihr eure Umgebung wie immer nach Lust und Laune demolieren. BILD: N-ZONE

Stillgestanden, du Wurm!

Die kleinen, kriegerischen Würmer setzten bereits auf vielen Plattformen Multiplayer-Maßstäbe und sind auch auf dem Nintendo DS nicht zu bremsen. Das Spielprinzip orientiert sich an den bekannten PC-Klassikern wie *Worms Armageddon*: Mit einem Team aus Würmern und einem gigantischen Waffenarsenal, das von der Bazooka bis zum Kampfschaf alles beinhaltet, müsst ihr das gegnerische Getier ausschalten bzw. es ins Wasser schubsen. Der letzte Wurm, der noch steht, hat gewonnen. Das Spiel ist so simpel und spaßig wie eh und je und glänzt darüber hinaus mit einer beachtlichen Anzahl an Modifikationsmöglichkeiten, den witzig-bekannten Sprachsamples und dem guten Zusammenspiel von Zweitbildschirm und Tastensteuerung. Die vielen Spielmodi, der Level-Editor und die erstklassige Online-Variante machen mächtig Laune und sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Lob verdient vor allem der superbe Mehrspielermodus, der mit einer bis vier Cartridges oder sogar per weitergereichten DS-System genossen werden kann. Einziger Spaßdämpfer: Im Großen und Ganzen bietet *Worms: Open Warfare 2* nur Altbekanntes. **(fk)**

TEST

WORMS: OPEN WARFARE 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Team 17 Software
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	31. August 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.wormsopenwarfare2.com
Alternativen:	Advance Wars DS

WERTUNG Steuerung 81% Grafik 72% Sound 75%

MULTIPLAYER **89%** SINGLEPLAYER **80%**

Abgefahrener Mehrspielerkult, der seinen großen PC-Brüdern in nichts nachsteht

Touchmaster

Fakten
- 23 Spieleklassiker
- Touchscreen-Steuerung
- Inklusive virtueller Spielanleitungen

SOLITÄR Das berühmte Kartenlegen ist natürlich auch mit dabei. BILD: N-ZONE

GEM SLIDE ... einen ruhigen Klunker schieben ... BILD: N-ZONE

Keine Berührungsängste mit dem DS

Mit *Touchmaster* springt Midway auf den von Nintendo selbst erfolgreich auf dem DS etablierten Brett- und Glücksspiel-Zug auf. Die Erfahrung lehrt, dass so etwas oft in die Hose geht, wie diverse schlecht gemachte *Nintendogs*-Klone zeigen. Nicht jedoch bei *Touchmaster*. Dieses richtet sich ebenfalls an Casual-Gamer und besticht in erster Linie durch einsteigerfreundliche, allerorts bekannte Karten- und Puzzlespiele, darunter Solitär, Mahjong und Galgenraten. Das Ganze wird von schlichter Grafik und dezentem Sound begleitet – beides dient nur als Mittel zum Zweck und setzt gewiss keine neuen DS-Maßstäbe. Dies ist allerdings auch gar nicht nötig. Denn mit der hervorragenden Stylus-Steuerung und dem leicht nostalgisch angehauchten „Moment mal, das kenne ich doch"-Feeling trifft das Spiel genau ins Schwarze – in diesem Fall den Nichtspieler. Kleinere Makel wie die englischen Quizfragen und der vergleichsweise magere Umfang von gerade einmal 23 Minispielen (*Nintendos 42 Spieleklassiker* bietet knapp die doppelte Menge) kosten zwar die meisten Minuspunkte, trüben den Spielspaß unterm Strich jedoch nur geringfügig. **(fk)**

TEST

TOUCHMASTER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Midway
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	28. Juni 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.midway.com
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG Steuerung 85% Grafik 60% Sound 70%

MULTIPLAYER **79%** SINGLEPLAYER **76%**

Spaßiger 42-Spieleklassiker-Klon, der mit einigen wirklich motivierenden Spielen aufwartet

Shrek der Dritte

Das Kinoabenteuer für unterwegs

Wenn der Esel einmal zu quasseln anfängt, dann hört er so schnell nicht wieder auf. Das ist ausnahmsweise sogar hilfreich, denn schließlich erzählt er ja die Geschichte des Spiels. Ihr steuert Shrek, Cousin Artie und den Kater durch 16 Level. Dabei bewegt ihr eure Helden mit dem Steuerkreuz und führt mit dem Touchpen verschiedene Attacken aus. Zudem wird das Mikrofon des DS für Spezialaktionen genutzt. Der Multiplayer ist im Grunde nichts anderes als ein Koop-Modus, in dem ihr mit Freunden den Einzelspielermodus zocken könnt. Die Synchronisierung und der Sound versprühen richtiges *Shrek*-Feeling. Die gute 3D-Grafik ruckelt leider bei einigen Passagen. Alles in allem bietet das Spiel zu wenig Tiefgang und Abwechslung. Erfahrene Spieler sind mit diesem Jump 'n' Run zeitweise gnadenlos unterfordert. **(mk)**

EIN KATZENSPRUNG Macht dem Ritter den Garaus. BILD: N-ZONE

TEST
SHREK DER DRITTE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Vicarious Visions
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. Juni 2007
Spieler:	1-3
Web:	shrekderdritte-dasspiel.de
Alternativen:	New Super Mario Bros.

WERTUNG — Steuerung 69% Grafik 68% Sound 70%

MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **67%**

Leider nagt der fehlende Tiefgang doch sehr am Spielspaß der Filmumsetzung.

Harry Potter und der Orden des Phönix

Wenig zauberhaft

Der DS-Auftritt des Zauberschülers Harry Potter folgt zwar derselben Handlung wie das Wii-Spiel, ist ansonsten aber völlig anders aufgebaut. Mit schlichten 3D-Figuren lauft ihr durch vorgerenderte Hintergründe. Dadurch wirkt Hogwarts ziemlich trist und leblos. Auch die einfachen Spielaufgaben können nicht für Spannung sorgen. Ihr besucht den Unterricht, helft Mitschülern und folgt der Handlung rund um den Orden des Phönix. Eure Alltagszauber beschwört ihr in Form von Minispielen, während Kämpfe rundenbasiert ausgetragen werden. Leider macht das alles wenig Spaß, zumal noch einige Bugs den Gesamteindruck trüben. Potter-Fans greifen besser zur Wii-Version, die das Schuljahr auf Hogwarts wesentlich stimmungsvoller präsentiert. **(sst)**

STATISCH Bei den Hintergründen herrscht selten Bewegung. BILD: N-ZONE

TEST
H. P. UND DER ORDEN D. PHÖNIX

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	11. Juli 2007
Spieler:	1-2
Web:	harrypotter.ea.com
Alternativen:	Shrek der Dritte

WERTUNG — Steuerung 66% Grafik 63% Sound 60%

MULTIPLAYER **55%** SINGLEPLAYER **58%**

Wegen seiner technischen und spielerischen Schwächen bezaubert der Titel nicht wirklich.

Impossible Mission

Nicht ist (un)möglich

Die Virtual Console ist ein schlagender Beweis dafür, dass es Spiele-Klassiker gibt, die ihren Charme und ihre Faszination niemals verlieren werden. *Impossible Mission* erfreute sich vor geraumer Zeit großer Beliebtheit. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ihr steuert einen von drei Geheimagenten durch verwinkelte Hightech-Levels, müsst euch vor umherlaufenden Wachrobotern in Acht nehmen und knackt nebenbei einfache Puzzlespiele – das alles unter Zeitdruck. Heutzutage reißt diese simple Spielmechanik aber keinen mehr vom Hocker. Grafik und Sound liegen auf Gameboy-Color-Niveau, die Steuerung fällt mit ihren hirnrissigen Tasten-Touchscreen-Wechseln komplett durch. Lediglich der hauchdünne Retro-Faktor könnte für einige wenige Hardcore-Nostalgiker zum Kaufgrund werden. **(fk)**

VERWINKELT Die Umgebungen sehen alle gleich aus. BILD: N-ZONE

TEST
IMPOSSIBLE MISSION

Genre:	Adventure
Hersteller:	System 3
Entwickler:	Epyx
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	27. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	http://www.system3.com/
Alternativen:	Splinter Cell: Chaos Theory

WERTUNG — Steuerung 40% Grafik 51% Sound 55%

MULTIPLAYER — SINGLEPLAYER **48%**

Minimalistischer Nostalgie-Trip, der bereits nach sehr kurzer Zeit jeglichen Reiz verliert.

Guilty Gear Dust Strikers

Ein wahres K(r)ampfspiel

Die Beat'em Up-Serie *Guilty Gear* debütiert auf dem DS und bleibt sich treu. Der Metal-Soundtrack sowie der hübsche Anime-Stil überzeugen. Es ist auch eine gute Idee, die Stages auf beide Bildschirme zu strecken. Schade ist, dass die Levels zwar hübsch aussehen, aber immer exakt gleich aufgebaut sind. Auf vier Etagen verprügelt ihr eure Konkurrenten im Story- oder Arcade-Modus. Leider mangelt es dem Gameplay an allen Ecken und Enden. Euren Kämpfer bewegt ihr mit dem Steuerkreuz im Schneckentempo über den Bildschirm. Das Kampfsystem bietet euch zwar viele Möglichkeiten über Special Moves bis hin zu Special Combos. Im Prinzip reicht es aber, ständig den B-Knopf plus beliebiger Richtungstaste zu drücken. In sieben grausigen und überzogen schweren Minispielen schaltet ihr neue Techniken für den Charakter-Editor frei. **(sh)**

BUNT Das Spiel leidet unter akuter Unübersichtlichkeit. BILD: N-ZONE

TEST
GUILTY GEAR DUST STRIKERS

Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	THQ
Entwickler:	ARC System Works
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	20. Juli 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.thq.de
Alternativen:	DBZ: Supersonic Warriors 2

WERTUNG — Steuerung 61% Grafik 71% Sound 69%

MULTIPLAYER **64%** SINGLEPLAYER **62%**

Außen hui, innen pfui. Hübsche Prügelei, deren Gameplay schwere Mängel aufweist.

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Neues DS-Zubehör

Das Problem mit der Einführung von neuem Konsolenzubehör ist stets, dass es teuer ist und nur mit einer begrenzten Zahl von Spielen funktioniert. Wenn man bedenkt, dass die meisten DS-Besitzer Kinder sind, die kaum Geld für teures Zubehör haben, oder Gelegenheitsspieler, die sich nicht dafür begeistern lassen, dann scheint der Verkauf von Hardware-Add-ons nicht erfolgversprechend zu sein. Der neue Trend ist daher, die Hardware zusammen mit einer Software für einen vernünftigen Preis zu veröffentlichen. Auf diesem Weg verkaufte Sega über eine Million Exemplare von *Love and Berry* für DS. Dem Spiel liegt ein Kartenscanner bei und dennoch kostet der Titel kaum mehr als ein normales Spiel. Dieser Erfolg wäre Sega verwehrt geblieben, hätte man den Kartenleser als teures Extra-Zubehör verkauft. *Slide Adventure Mag Kid* und *DS Face Training for Adults* nutzen ebenfalls Hardware-Zubehör, das nahezu umsonst ist. Dadurch sind die Titel für Käufer interessant und können von jedem ohne großes Grübeln erworben werden. Indem man die Hardware einfach gestaltet und die Produktionskosten niedrig hält, können die Entwickler – auch dank der niedrigen Entwicklungskosten für DS-Spiele – viele verschiedene und einzigartige Zubehörteile anbieten. Dank dieses Vertriebsmodells dürfen wir also viele neue und originelle Ideen für Nintendos Handheld erwarten.

NEWS-TICKER

H.I.S. KOOPERIERT MIT SQUARE ENIX! Der Reiseveranstalter H.I.S. kooperiert neuerdings mit dem Spieleentwickler Square Enix, um spezielle Touren anzubieten, zu denen man gratis einen DS und eine Version der DS Style Reiseführer geliehen bekommt.

PORTABLE Wii Vom Hersteller Century Ltd. kommt ein LCD-Display mit sieben Zoll Bilddiagonale, das man an die Wii anschließen kann. Eine Sensorleiste ist bereits in das Display integriert, wodurch die Konsole recht mobil wird. Strom braucht man aber dennoch.

JEDE MENGE POKÉMON Chunsoft gab bekannt, dass in den neuesten DS-Spielen *Pokémon Mystery Dungeon Time* und *Darkness* über 490 Pokémon enthalten sein werden!

Neues Zubehör für den DS

Mit einer Kamera und einem Schiebesensor erwarten euch ganz neue Spielideen!

• HARDWARE | Die neuen Nintendo-Spiele DS Face Training for Adults und Slide Adventure Mag Kid haben innovatives Zubehör im Gepäck.

Bei dem riesigen Markt von DS-Besitzern wurde es langsam Zeit, dass neue Spiele erscheinen, die Gebrauch von einer Zusatzhardware machen. Für den Gameboy gab es bereits eine Kamera oder einen Drucker, doch für den DS mangelte es bis auf einen Kartenleser lange Zeit an originellem Zubehör. Das wird sich diesen Sommer aber ändern, denn dann erwarten uns einige neuartige Hardware-Erweiterungen. Wir schauen uns zwei davon genauer an.

SCHLICHT Die Zusatzhardware mit dem Schiebe-Sensor ist sehr unauffällig und dient auch als Ständer.

VORFÜHRUNG Auf der World Hobby Fair 2007 konnte man Slide Adventure Mag Kid ausprobieren.

BILDER: N-ZONE

DIE GRIMASSEN-KAMERA

DS Face Training for Adults ist eine Software, die dabei helfen soll, eure eigenen Gesichtsmuskeln ausgewogen zu trainieren, um ein schöneres Gesicht zu erhalten. Mit dabei ist eine spezielle DS-Kamera namens „Facening Scan", die einen DS-Ständer enthält und Sprachsteuerung erlaubt. Dadurch könnt ihr sie einfach auf den Tisch stellen und ohne Hände bedienen. Nach einer kurzen Einführung könnt ihr damit euer gefilmtes Gesicht mit Schaubildern vergleichen und die dort gezeigten Gesichtsausdrücke möglichst korrekt nachahmen. Eine verrückte Idee, die aber sicher ihre Käufer finden wird – besonders im Technik-verliebten Japan!

SLIDE ADVENTURE MAG KID

Slide Adventure Mag Kid nutzt einen einzigartigen Schiebe-Controller, der an den GBA-Slot gesteckt wird. In dem Action-Adventure stehen euch drei Aktionen zur Verfügung: Body Slam, Verwandeln und Abschütteln. Indem ihr den DS umherschiebt, rammt ihr eure Spielfigur in Widersacher, die ihr dadurch ins Land der Träume schickt. Dann könnt ihr auf euren Gegner gleiten und durch eine Verwandlung dessen Fähigkeiten rauben, wie etwa den Strahlenangriff oder das Feuerspucken. Und schließlich könnt ihr euren DS schütteln, um euch wieder von eurem Opfer zu trennen. Mit diesen drei Aktionen untersucht ihr die mysteriösen Geschehnisse in eurem Haus und erlebt eine abgefahrene Geschichte, die sich um die Reparatur eines Riesenroboters dreht. Das Spiel unterstützt auch einen Mehrspielermodus für bis zu vier Teilnehmer. **(wh)**

BITTE LÄCHELN Dank der Kamera kann man seine Gesichtsakrobatik mit den Schaubildern vergleichen. BILD: NINTENDO

Hotdogs ordern per DS

Anstellen und das Baseballspiel verpassen? Nichts da, dafür gibt es doch den DS.

KURIOSES | Nintendo kooperiert mit Baseball-Stadion.

SITZEN BLEIBEN Dank des Nintendo DS wird euch der Hotdog direkt an den Platz geliefert. BILD: SEATTLE MARINERS

Ein Baseballspiel ohne Hotdog ist wie eine Currywurst ohne Curry. Doch was tun, wenn die Warteschlange an der Würstchenbude so lang ist, dass man beim Anstellen garantiert die Homeruns der eigenen Mannschaft verpasst? Nintendo hat die Lösung: Zusammen mit den Seattle Mariners entwickelte Big N ein im Stadion herunterladbares Programm, mit dem die Fans Speis und Trank ordern können, die wenig später direkt am Sitzplatz serviert werden. Dazu gibt es eine Übertragung und Wiederholungen wichtiger Spielmomente. Überdies sollen Statistiken und Quizspiele nicht nur in den Pausen für Unterhaltung sorgen. Kostenpunkt: fünf Dollar (3,75 Euro) pro Spiel oder 30 Dollar (22,55 Euro) für zehn Spiele. **(ra)**

Paint by DS

Malen ohne Farbkleckse – zeichnet alte Meister von Van Gogh und Cezanne auf dem DS.

SONSTIGES | **Hersteller:** Ertain/Mercury Games, **Termin:** 24. August 2007, **Web:** www.mercurygames.com

MALEN OHNE ZAHLEN Mit dem Stylus mischt ihr die Farben, aus denen ihr Meisterwerke der Kunstgeschichte auf eurem DS neu erschafft. Einige Minispiele sind natürlich auch mit von der Partie. BILD: ERTAIN/MERCURY GAMES

Nach *Myst* (siehe N-ZONE 08/2007) erscheint schon wieder ein DS-Titel zuerst in Europa – sogar noch vor dem Japan-Release. Die Rede ist von *Paint by DS*, einem schrägen Malprogramm, in dem ihr insgesamt 15 Gemälde großer Meister wie Van Gogh, Cezanne, Hokusai und Redoute nachpinseln dürft. Da das bloße Anklicken leerer Farbflächen sowie das Nachzeichnen vorgegebener Linien etwas öde wären, müsst ihr vorher mit dem Stylus die richtigen Farbtöne aus verschiedenen Öl- und Wasserfarben mischen, während „beruhigende Musik" ertönt. Vier Minispiele schalten weitere Gemälde, Farben und Papiersorten frei. Das vom japanischen Studio Ertain entwickelte *Paint by DS* soll sogar in zwei Spezialausgaben erscheinen, die entweder einen Malkasten oder ein Buch über Malerei enthalten. **(ra)**

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Überraschung, bitte!

Während ich diese Zeilen tippe, sind es gerade mal 48 Stunden bis zur ersten Pressekonferenz der E3. Zwar die von Microsoft, doch am nächsten Morgen zieht Nintendo nach. Aber mal ehrlich: Was werden die Herren Miyamoto und Iwata uns in diesem Jahr präsentieren, was nicht schon im Vorfeld bekannt gegeben wurde beziehungsweise nur noch eine Frage der Zeit ist? Die DS-Kamera mit *Face Training* kommt Ende des Jahres. Ein *Star Wars*-Spiel für die Wii, in dem man die Wiimote wie ein Lichtschwert schwingt? Na ja, das würde ja nicht bei Nintendo, sondern bei LucasArts präsentiert werden und ist mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit schon in Arbeit. *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*? Sicher ein cooles Spiel. Nur haben wir das ja nicht erst gestern zum ersten Mal gesehen, das war ja erst die Titelgeschichte der letzten N-Zone. *Super Mario Galaxy*? Kommt Ende des Jahres. *Mario Kart Wii*? Sicher ein cooles Spiel, doch etwas richtig Neues und Unerwartetes? Eher nicht. Bunte Wiimotes? Hurra, das gab es ja noch nie, Controller in einer anderen Farbe. Eine Wii-Festplatte? Zeit würde es langsam, wenn man alle 112 derzeit in den USA veröffentlichten Spiele für die Virtual Console gekauft hat. Also, Nintendo: Überrascht uns! Zeigt uns etwas, womit keiner gerechnet hat, dann ist euch der Erfolg im Weihnachtsgeschäft auch in diesem Jahr sicher.

NEWS-TICKER

VERLOREN Bill Hutchins, Reporter der Zeitung Tacoma News Tribune, testete *Cooking Mama: Cook Off* (Wii) auf ungewöhnliche Weise: Er forderte drei Köche des Stadium Bistro in Tacoma im US-Bundesstaat Washington zum Wettstreit auf – und verlor gegen die Profis, die das Spiel noch nie zuvor gesehen oder gespielt hatten.

VERHAFTET 2,5 Millionen Dollar müssen Fälscher aus Uruguay an Nintendo zahlen, die mit sieben LWK-Ladungen gefälschter Nintendo-Produkte geschnappt wurden. Die Tat liegt bereits sechs Jahre zurück.

Fakten

- Setzt die Geschichte von Wind Waker fort
- Touchscreen-Steuerung mit optionalen Tasten-Shortcuts
- Zwei Spielstände
- Lokal- und Online-Mehrspielermodus
- Sieben herkömmliche Dungeons

88%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

The Legend of Zelda Phantom Hourglass

Holt den Stylus raus – Link sticht erneut in See!

AUTOR: FELIX KOTHE

Links Abenteuer nehmen einfach kein Ende. Mit *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*, einem Spiel, das mit altbewährtem *Zelda*-Gameplay den Hardcore-Spieler anspricht, sich gleichzeitig aber durch die simple Bedienung auch an videospielunerfahrene Casual-Gamer richtet, dringt der unter anderem als „Held der Zeit" und „Held des Windes" bekannte Protagonist in unbekanntes Terrain vor. Das Intro bringt es an den Tag: Piratenkapitän Tetra und Co. machen den Ozean unsicher. Mit dabei: Link, der wie schon in der Vergangenheit erst aus seinem Schönheitsschlaf gerüttelt werden muss. Die fröhliche Meute trifft eines schönen Tages auf ein mysteriöses Geisterschiff. Tetra – alias Prinzessin Zelda – gibt den Befehl zum Entern und betritt den heruntergekommenen Kahn. Im nächsten Moment hört man die Piratenbraut aufschreien und schon ist das Schiff verschwunden. Link, der seiner Freundin zu Hilfe eilen will, stürzt ins Wasser und wacht kurze Zeit später auf einer Insel wieder auf.

IN NEUER FRISCHE

Los geht's! Das grüne Gewand vom Helden des Windes mitsamt dazugehöriger Zipfelmütze gehört für die nächsten zwanzig Stunden euch. Ihr beginnt das Cel-Shading-Abenteuer in guter, alter *Wind Waker*-Tradition auf einer kleinen Insel. Die hiesigen Einsiedler lehren euch das Kämpfen mit dem Schwert und statten euch mit allerlei nützlichen Requisiten wie dem Heroen-Schild und ein paar roten Zaubertränken aus. So seid ihr bestens gewappnet für den ersten Dungeon – diesen betretet ihr bereits knapp eine halbe Stunde nach Spielstart.

Leider hapert's beim Einstieg genau wie in *The Wind Waker* und *Twilight Princess* an der im Kern immer gleich bleibenden „Du bist der Auserwählte – rette die Welt!"-Story und den übermäßig einsteigerfreundlichen – um nicht zu sagen leichten – Anfängerrätseln. Durch den gutmütigen Kapitän Lineback, der euch für euer Abenteuer sein Schiff zur Verfügung stellt, und die temperamentvolle Fee Shiera erhält das Ganze allerdings einen leicht komödiantischen Touch. Langer Rede kurzer Sinn: Im Endeffekt gleicht die erste Spielstunde in so ziemlich allen Belangen jedem anderen *Zelda*-Spiel.

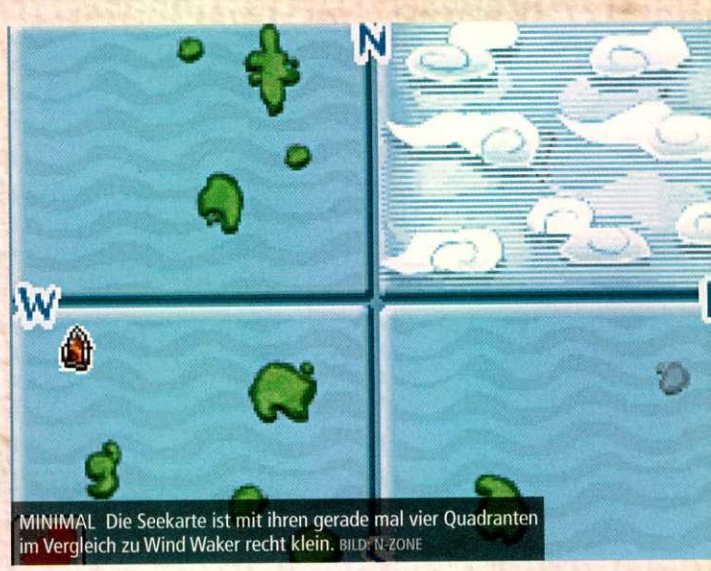
UNERWARTETE MEISTERLEISTUNG

Lassen wir die Katze doch gleich mal aus dem Sack: Das mit Abstand imposanteste Highlight von *Phantom Hourglass* sind die brillanten Dungeons. Diese wurden so

BARRIKADE Solche Hindernisse müssen per Sprung überwunden werden. Langweilig! BILD: N-ZONE

SCHATZSUCHER #1 Mit der aus früheren Zelda-Spielen bekannten Schaufel wühlt Link nach Schätzen. BILD: N-ZONE

BUMERANG Wie es scheint, hat Link den Bogen raus! BILD: N-ZONE



MINIMAL Die Seekarte ist mit ihren gerade mal vier Quadranten im Vergleich zu Wind Waker recht klein. BILD: N-ZONE

spektakulär, durchdacht und mitreißend in Szene gesetzt wie schon seit einigen *Zelda*-Generationen nicht mehr. Zum Vergleich: *The Wind Waker* bot sieben Tempel, allesamt sehr hübsch designt und vergleichsweise angenehm dosiert. Was Spieltiefe, Übersicht und Rätselgehalt anbelangt, wurden bei den Cel-Shading-Verliesen allerdings Abstriche gemacht. *Twilight Princess* wiederum punktete zwar beim Rätseldesign, wurde mit fortschreitender Spielzeit aufgrund des immer gleich bleibenden „Besiege den Zwischengegner, erhalte das Item und erledige den Endboss"-Prinzips jedoch zunehmend monotoner. Zudem waren die insgesamt neun Tempel unterm Strich auch nicht mehr – aber auch nicht weniger – als ein aufpoliertes *„Ocarina of Time*-Best-of".

Phantom Hourglass hingegen wirft so ziemlich alles über den Haufen, was wir in den letzten Jahren in *Zelda*-Dungeons gelernt haben. Essenzielle Schlüssel-Items wie den Kompass oder die Übersichtskarte gibt es in dieser Form nicht mehr. Der Titel setzt primär auf das bis ins kleinste Detail perfekt abgestimmte Zusammenspiel von altbekannten Schalterrätseln, mit Fallen und Überraschungen gespickten Räumlichkeiten und dem intuitiven Requisitengebrauch.

„SPLINTER-CEL-SHADING"

Gleich zu Beginn macht ihr Bekanntschaft mit dem titelgebenden Phantom Hourglass (zu Deutsch: „Phantom-Sanduhr"). Das wertvolle Relikt kommt im „Kerntempel" des Spieles zum Einsatz, den ihr während eures Abenteuers mehrmals besuchen müsst. Dieser ist in dutzende Stockwerke unterteilt, die allesamt mit einem todbringenden Nebel gefüllt sind. Die magische Wirkung des Stundenglases behütet euch vor dem purpurnen Dunst und lässt euch frei in den verwinkelten Gängen herumstromern. Sobald jedoch das letzte Sandkorn durchgerieselt ist, löst sich die schützende Aura auf und eure Energiereserven werden angezapft. Dies zwingt euch das eine oder andere Mal zum Verlassen der Höhle.

Allerdings wird euch, nachdem ihr den Bossgegner eines „herkömmlichen" Tempels erlegt habt, eine zusätzliche Portion Sand gutgeschrieben. Und wie wir wissen, gilt: Je mehr Sand, desto mehr Zeit habt ihr, um euch vor dem ätzenden Nebel zu schützen und tiefer in den „Kerntempel" vorzudringen. Doch Vorsicht: Das Verlies wird von mysteriösen Tempelrittern – den so genannten Phantomen – bewacht. Diese unver-

» Das imposanteste Highlight von Phantom Hourglass sind die brillanten Dungeons. «

NÄ, NÄ! Wer kennt diese lästigen Biester noch? Eine Wirbelattacke und das war's! BILD: N-ZONE

FREIHEIT Im Intro seht ihr Link beim Wellenreiten zu. BILD: N-ZONE

wundbaren Gegner patrouillieren durch das gesamte Labyrinth und können Link mit einem Streich den Garaus machen. Geduld und Aufmerksamkeit sind also angesagt, wenn ihr an den Wachen vorbei durch den Dungeon schleicht. Ob man diese *Splinter Cell*-Elemente als atmosphärische Höhenflüge oder eher als lästige Stealth-Einlagen deutet, muss jeder für sich selbst entscheiden. Fakt ist jedoch: Ein und denselben Tempel teilweise vier bis fünf Mal besuchen zu müssen, grenzt schon fast an eine kleine Backtracking-Frechheit.

WELLENREITEN, KLAPPE DIE ZWEITE

Die Oberweltreisen basieren – wie jedem bereits bekannt sein dürfte – auf demselben Prinzip, das *The Wind Waker* einst so legendär machte: Ihr schippert mit einem kleinen Kahn von Insel zu Insel, erkundet den Ozean und erforscht geheimnisvolle Höhlen. Das Problem dabei: Im Cube-Abenteuer resultierten aus den elendig langen Schifffahrten ebenso elendig lange Phasen, in denen spielerisch Funkstille herrschte. Gemütlich konnte der Zocker seinen Controller beiseitelegen und sich währenddessen aus der Küche eine Tüte Chips holen oder das Örtchen aufsuchen. Während der ganzen Fahrt passierte – um es mal auf den Punkt zu bringen – einfach gar nix. Dessen wurden sich wohl auch die Entwickler bewusst und zogen eine etwas unschöne Konsequenz: Statt dem eigentlichen Gameplay eine wohltuende Veränderung zuteil werden zu lassen, schrumpfte man die Seequadranten (ausgehend vom GameCube-Spiel) von 49 Sektoren auf glatte vier! Vom einen Ende der Karte bis zum anderen dauert es nun

Capture the Flag!

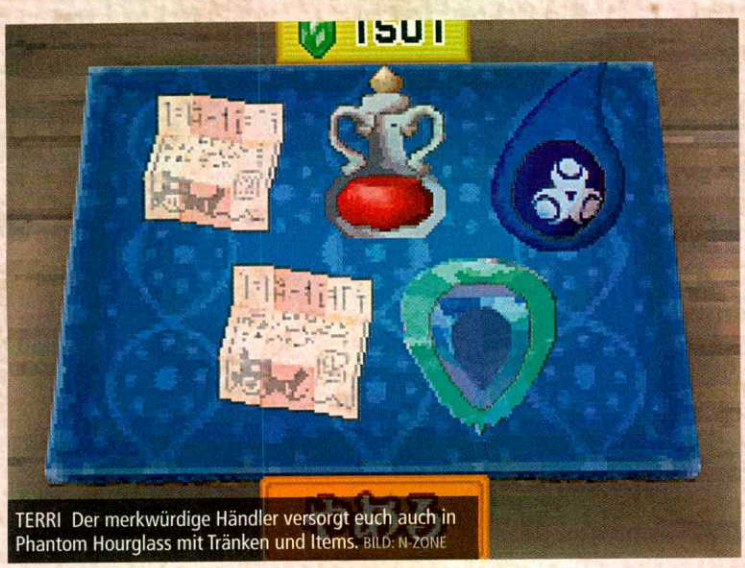
Neben dem herkömmlichen Abenteuer gibt es in *Phantom Hourglass* auch einen Multiplayermodus mitsamt Online-Funktionalität. Im ausführlichen Praxistest haben wir die Zweispielervariante unter die Lupe genommen.

Der Zweispielermodus ist im Grunde nicht mehr und nicht weniger als ein netter, kleiner „Capture the Flag"-Abklatsch. Einer der beiden Teilnehmer schlüpft in die Rolle von Link, der versucht, in einem verwinkelten Labyrinth herumliegende Triforce-Splitter sicherzustellen. Der zweite Spieler lotst per Wegzeichnung auf dem Touchscreen drei Tempelwächter durch die schmalen Gänge, gewillt, den Zipfelmützenträger aufzuhalten. Stundenlange Motivation garantiert dieses kleine Hasch-mich-Spiel zwar nicht, unterstützt dafür jedoch die Wi-Fi-Funktion.

SCHATZSUCHER #2 Das Bergen von versunkenen Schätzen hat Mario-Party-Potenzial! BILD: N-ZONE

DIEBISCH Hier mopst ihr euch die Triforce-Splitter und bringt sie in Sicherheit. BILD: N-ZONE

GEFAHR Der zweite Spieler kontrolliert die Tempelritter. BILD: N-ZONE



TERRI Der merkwürdige Händler versorgt euch auch in Phantom Hourglass mit Tränken und Items. BILD: N-ZONE

KLING! Auf diesem Grund gebt ihr Geräusche von euch und alarmiert damit die Wachen. BILD: N-ZONE

keine drei Minuten mehr – grenzenlose Freiheit solltet ihr also nicht erwarten. Dies ist – unabhängig von der *Wind Waker*-Marathon-Problematik – selbst für *Zelda*-Verhältnisse recht wenig. Bezieht man dann noch den Fakt mit ein, dass jeder der vier Ozeanabschnitte gerade mal zwei bis drei erwähnenswerte Inseln mitbringt, schaut man als leidenschaftlicher Abenteurer und Kenner der gigantischen Vorgänger etwas dumm aus der Wäsche.

PUNKTABZUG!

Habt ihr erst einmal eure Route auf der Seekarte eingezeichnet und seid mit dem Schiff unterwegs, kann es vorkommen, dass diverses Gesindel euren Weg kreuzt. So springt hin und wieder mal ein Tintenfisch aus dem Wasser und bespuckt euch mit Matsch oder ein kleiner Piratenkahn eröffnet das Feuer. In solchen Fällen müsst ihr nix anderes tun, als die Unruhestifter recht belanglos auf dem Touchscreen „wegzuklicken" – die Bordkanone nimmt so jedwedes Ziel aufs Korn. Tut ihr dies nicht, kann es sein, dass (bei entsprechendem Energieverlust) euer Schiff versenkt wird und ihr das Zeitliche segnet. Alles in allem wirken derlei Unterhaltungsversuche sehr aufgesetzt und zeugen nicht gerade von Kreativität.

Phantom Hourglass lässt zudem Charaktertiefe vermissen. Ganz abgesehen davon, dass eine groß Inselmetropole, auf der sich ganze Menschenmassen tummeln (wie einst auf Port Monée), nicht existiert, wird der Hauptplot von lediglich drei bis vier Charakteren vorangetrieben. Das ist einfach zu wenig, um der ohnehin schon recht ausgelutschten Story die nötige Substanz zu verleihen.
Größtes Manko des Spieles ist jedoch die recht derbe Linearität. Zwar könnt ihr immer noch nach Lust und Laune segeln, wie es euch gerade einfällt, doch gibt es neben dem eigentlichen Spielverlauf so gut wie nichts zu tun. Und genau an dieser Stelle waren wir alle ziemlich baff: Sidequests sind Mangelware, die „Vier-Flaschen-Tradition" wurde abgeschafft und einzelne Herzteile gibt es nicht mehr. In diesem Punkt hat *Phantom Hourglass* so ziemlich alles eingebüßt, was frühere *Zelda*-Spiele immer auszeichnete.

VOM STYLUS ZUM SCHWERT

Was die Steuerung betrifft, erfüllt der Titel hingegen alle Erwartungen. Die Navigation mit dem Stylus fügt sich brillant ins eigentliche Spielgeschehen ein – Items wie der Bumerang oder der Heroen-Bogen lassen sich mit dieser neuartigen Methode viel intuitiver bedienen als bisher. Nach einiger Zeit bekommt man als Spieler dann auch den Dreh raus,

GRAFIKUMBRUCH Auf See wirken die Inseln sehr groß und komplex. An Land wird die Umgebung in mehreren Ebenen dargestellt. Zum Vergleich: der Vulkan. BILD: N-ZONE

Das Redaktions-Fazit

Das sagt die *N-ZONE* zum neuen Zelda. Kurz und knapp zusammengefasst.

FLORIAN
Pro: „Das *Zelda*-Entdecker-Flair wurde gut umgesetzt."
Kontra: „Das Abenteuer verläuft sehr linear – beim nächsten Mal bitte mehr Sidequests!"

CHRISTOPH
Pro: „Die Notizzettel-Funktion ist super!"
Kontra: „Die Schiffsfahrten törnen mich dagegen kaum an."

SEBASTIAN
Pro: „Die Dungeons haben mich als *A Link to the Past*-Fan unglaublich fasziniert!"
Kontra: „Die Story ist mir für einen *Zelda*-Titel zu unepisch."

STEFAN
Pro: „Die Touchscreen-Nutzung ist genial – Link steuert sich perfekt!"
Kontra: „Die Oberwelt enttäuscht – es gibt zu wenige und zu kleine Inseln."

MAIK
Pro: „Die Steuerung hat mich überzeugt."
Kontra: „Die insgesamt sehr unbelebte Inselwelt mit vielen blassen Charakteren."

DAVID
Pro: „Mir gefällt vor allem die verspielte, detaillierte und liebevolle Grafik."
Kontra: „Das störende Kleinvieh, das mich beim Überqueren der See ständig ärgert"

wie man den Touchpen auf die richtige Art und Weise benutzt, ohne sich durch die eigene Hand die Übersicht zu rauben. Vor allem das Markierungs-Feature, mit dem ihr euch Informationen auf See- und Landkarte schreiben könnt, wurde exzellent umgesetzt und konsequent in die Rätsel eingebunden – toll gemacht! Grafik und Sound sind ebenfalls gelungen. Zwar wirken viele Texturen sehr pixelig und verwaschen, doch dies gleicht die superbe Weitsicht wieder aus. Soundtechnisch wäre allerdings etwas mehr drin gewesen. Die meisten Melodien wurden schlicht und einfach aus den Vorgängern übernommen und klingen daher immerhin so stimmig wie anno dazumal.

Links zweites Abenteuer als Cel-Shading-Gestalt ist trotz vieler Kritikpunkte ein fantastisches Spiel geworden. Man könnte es als eine Art Mix aus *A Link to the Past* und *The Wind Waker* bezeichnen, da die meisten Rätselaspekte sowie das Dungeon-Gameplay dem SNES-Meilenstein entsprungen zu sein scheinen, die eigentliche Spielmechanik sich jedoch eindeutig am GameCube-Spiel orientiert. Nintendo schafft mit *Phantom Hourglass* nicht perfekt, aber sehr vorbildlich den Spagat zwischen Hardcore- und Casual-Game, insbesondere wegen der wirklich simplen Steuerung. *Phantom Hourglass* macht genauso viel Spaß wie seine Vorgänger – der für ein *Zelda*-Spiel vergleichsweise magere Umfang hält einem kritischen Blick allerdings nicht lange stand. ■

Detail-Check

Darauf haben alle gewartet! Wir vergleichen *Phantom Hourglass* mit seinen bravourösen Vorgängern und verraten, wie sich der Newcomer von den vergangenen Meilensteinen abhebt.

BILD: N-ZONE

A LINK TO THE PAST

System: SNES (1991), Game Boy Advance (2002), Virtual Console (2007)

UMFANG ★★★★★

Spielwelt: Das Königreich Hyrule. Die riesige Welt beinhaltet Höhlen, Wälder und Seen. Tag-/Nachtwechsel gibt es nicht, dafür aber eine finstere Parallelwelt.
Items: Viele! Großes Inventar, nützliche Gegenstände und die Möglichkeit, Schwert und Rüstung aufzumöbeln.
Dungeons: Neun Tempel, die in Sachen Leveldesign bis heute von keinem Zelda-Spiel erreicht wurden
Herzteile: Jeweils vier gut versteckte Herzteile fügen sich zu einem Herz-Container zusammen.

GAMEPLAY ★★★★★

Spielmechanik: Typisch Zelda! Ihr erforscht Hyrule, knackt zwischendurch knifflige Rätsel und besiegt dicke Bosse.
Steuerung: Gut! Das SNES-Pad bietet alles, was man braucht. Nur der eine Item-Shortcut ist etwas wenig.
Schwierigkeitsgrad: Sehr ausgewogen! Für heutige Verhältnisse sogar relativ schwer. So muss es sein!

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Detaillierte Umgebungen und abwechslungsreiches Leveldesign erfreuen das Auge.
Sound: Super! Die Melodien gehen ins Ohr; Soundeffekte passen wie die Faust aufs Auge. Referenzqualität!

BILD: N-ZONE

GESAMTWERTUNG
★★★★★

BILD: N-ZONE

THE WIND WAKER

System: GameCube (2003)

UMFANG ★★★★½

Spielwelt: Der Ozean. Die gigantische Seekarte mit ihren 49 Sektoren bot viele Inseln und Geheimnisse. Außerdem: Tag-/Nachtwechsel und Wettereinflüsse.
Items: Sehr viele! Es gibt keine verschiedenen Rüstungen mehr, doch dafür brandneue Gegenstände wie das Deku-Blatt.
Dungeons: Sieben Tempel. Innovativ waren jedoch nur wenige davon, dafür thematisch stark inszeniert.
Herzteile: Jeweils vier gut versteckte Herzteile fügen sich zu einem Herz-Container zusammen.

GAMEPLAY ★★★★½

Spielmechanik: Erfrischend anders! Oberwelt: die See. Ihr erkundet Inseln, erforscht Dungeons und knackt Bossgegner.
Steuerung: Sehr gut! Lock-on-System und drei Item-Shortcuts. Idealer Komfort für jeden Zelda-Spieler.
Schwierigkeitsgrad: Einfach! Weder die Rätsel noch die Bossgegner verlangen dem Spieler viel ab.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Geschmackssache! Das riesige Meer und die hübschen Inseln glänzen in netter Cel-Shading-Optik.
Sound: Super! Stimmige Insel-Melodien und passende Soundeffekte vermitteln ein frisches Zelda-Feeling.

BILD: N-ZONE

GESAMTWERTUNG
★★★★½

BILD: N-ZONE

PHANTOM HOURGLASS

System: Nintendo DS (2007)

UMFANG ★★★★☆

Spielwelt: Der Ozean. Die Seekarte beschränkt sich auf gerade mal vier Sektoren und ein paar Inseln. Mager! Keine Tag-/Nachtwechsel, keine Wettereinflüsse.
Items: Wenige! Die „Vier-Flaschen-Tradition" wurde gebrochen, keine neuen Rüstungen, wenige Waffen. Nix Neues!
Dungeons: Sieben Tempel. Diese orientieren sich an A Link to the Past und fallen dementsprechend gut aus.
Herzteile: Keine einzelnen Herzteile mehr vorhanden. Es gibt nur noch komplette Herz-Container.

GAMEPLAY ★★★★½

Spielmechanik: Fast identisch mit Wind Waker. Ihr erforscht die See, erkundet Inseln und bewältigt knackige Dungeons.
Steuerung: Gut! Steuerung primär über den Touchscreen. Keine optionale Tastenbedienung vorhanden.
Schwierigkeitsgrad: Einfach! Ausgewogener als Wind Waker, Gegner und Kämpfe sind trotzdem recht simpel.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Gut! Cel-Shading-Optik wurde beibehalten, Texturen wirken unschön; Umgebungen lebendig, aber monoton.
Sound: Gut! Die Musik wurde größtenteils aus den Vorgängern recycelt und hält sich dezent im Hintergrund.

BILD: N-ZONE

GESAMTWERTUNG
★★★★☆

Spielerisch macht *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* nicht so viel her wie die Vorgänger, brilliert dafür jedoch mit exzellenten Dungeons und superber Touchscreen-Steuerung. Unterm Strich ein gelungener Mix aus Casual- und Hardcore-Game!

FELIX KOTHE
ist hin und her gerissen.

Die Überraschung war groß, als ich mir selber eingestehen musste, dass die Steuerung funktioniert. Nach knapp einer Stunde hatte ich den Bogen raus und wusste, wie ich meine Finger zu krümmen hatte, um mir nicht selber die Sicht auf den Touchscreen zu nehmen. Doch bei aller Brillanz: Ich hätte zumindest eine optionale Tastensteuerung für angebracht gehalten. Die DS-Features wurden vor allem in den Dungeons so optimal genutzt wie in kaum einem anderen Spiel. Da müsst ihr beispielsweise Kerzen „auspusten", um eine Tür zu öffnen, oder den DS zusammenklappen, um ein Symbol vom oberen Bildschirm auf eure Karte, die auf dem unteren Touchscreen eingeblendet wird, „abzudrucken". Allerdings bremsen die vielen kleinen Kritikpunkte den Spielspaß zu intensiv. Eine epische Handlung, wie ich sie aus *Zelda*-Spielen gewohnt bin und vor allem in *The Wind Waker* trotz seines „Kinder-Looks" genossen habe, fehlt dem Titel gänzlich. Enttäuscht war ich zudem vom Spielumfang: kaum Sidequests, keine Herzteile, wenig Items. Ein absolut inakzeptabler Fakt, der mir persönlich einen Großteil der Motivation raubt. Hier bin ich von *Zelda*-Spielen schlicht und einfach Besseres gewohnt. Schade, denn *Phantom Hourglass* schafft den Spagat zwischen Hardcore- und Casual-Game so gut wie noch kein anderes DS-Spiel.

THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Sprachbarriere:	Hoch
Europa-Termin:	2007
Spieler:	1-2
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Zelda: The Wind Waker

- ✓ Superbe Dungeons
- ✓ Steuerung funktioniert prima!
- ✗ Wenige Sidequests
- ✗ Eingeschränkte Spielwelt

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 84% SOUND 83%

MULTIPLAYER **74%** SINGLEPLAYER **88%**

Würdiges Wind-Waker-Sequel, das spielerisch ein paar kleine Schönheitsfehler hat.

Wii – Battery Pack/ Charging Station

Umwelt schützen, Akkus nützen!

Der Hersteller Vidis bietet euch zwei Alternativen: Ein Battery-Pack, das direkt ins Batteriefach der Wii-Fernbedienung passt, sowie eine mit zwei Akkus ausgestattete Ladestation. Zum Laden des Battery Packs stöpselt ihr das eine Ende des mitgelieferten, circa 1,5 Meter langen USB-Kabels in eure Wii, das andere an die Fernbedienung – und einem Aufladen während des Spielens steht nichts im Weg. Allerdings hielt der Akku in unserem Test nicht so lange wie der aus dem Hause BigBen. Außerdem kann das blaue Licht der Ladestation nicht über die kleinen Schwächen bei deren Verarbeitung hinwegtäuschen. Beide Varianten – Akku für 15 bzw. Ladestation für 30 Euro – sind daher nur mit Einschränkung zu empfehlen. ■

SCHICK Zumindest optisch macht die Lade-Station einen guten Eindruck
BILD: N-ZONE

TEST
BATTERY PACK / CHARG...

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Web:	www.vidis.com
Preis:	Ca. € 15,- (BP) und ca. € 30,- (Ch)
Preis-Leistung:	Befriedigend

- Stylisches blaues Licht der Ladestation
- Aufladen während des Spielens
- Kurze Akkulaufzeit
- Fernbedienungen sitzen nicht fest auf der Station

WERTUNG ★★★☆☆

Aufgrund der kurzen Akkulaufzeit empfehlen wir die Alternative aus dem Hause BigBen. Vidis punktet dagegen in preislicher Hinsicht.

Logic3 Crystal Pack

Sinnvolles Zubehörset für den DS Lite

Optisch macht das Crystal-Pack-Zubehörset aus dem Hause Logic3 einen schlichten, aber trotzdem schicken Eindruck. Die durchsichtige Plastikhülle ist sehr unauffällig, schützt euren DS aber wunderbar vor Kratzern und anderen Gebrauchsspuren. Beim Anlegen solltet ihr allerdings Vorsicht walten lassen – wirklich stabil ist die dünne Schale nicht. Zudem enthält das Set noch Kopfhörer mit einem Mikrofon, drei praktische Spiele-Hüllen und zwei Ersatz-Stylus. Wer es gern etwas dezenter hat und nur das wichtigste Zubehör für seinen Lite benötigt, kann getrost zuschlagen. ■

TEST
LOGIC3 CRYSTAL PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Web:	www.logic3.com
Preis:	Ca. € 15,-
Preis-Leistung:	Gut

- Unauffällige Schale
- Sinnvolle Auswahl
- Super Preis
- Schale wirkt zerbrechlich

WERTUNG ★★★★☆

Empfehlenswertes Set zum Schnäppchenpreis, das durch die sinnvolle Auswahl an Nintendo-DS-Lite-Zubehör besticht.

Brooklyn Remote Cover

Cooler Look für eure Wii-Remotes

Wer seiner Remote einen etwas anderen Look verleihen will, kann dies ab sofort mit den Remote-Schalen von Brooklyn tun. Diese kommen im Doppelpack für etwa zehn Euro und sind in zwei Editionen erhältlich: Für Jungs im coolen Camouflage- und Tribal-Look und für Mädels in Pink und mit Sternchen-Muster. Die Cover werden einfach auf die Remote geklipst und schützen dann zumindest deren Oberseite. Zwar liegen die Buttons dadurch etwas tiefer – bis auf den Power-Knopf lassen sich aber alle Buttons samt Steuerkreuz noch gut bedienen. ■

TEST
BROOKLYN REMOTE COVER

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Web:	www.vidis.com
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	Befriedigend

- 2 Editionen erhältlich
- Schutz für die Oberseite
- Buttons liegen tiefer
- Remote wird klobiger

WERTUNG ★★★☆☆

Die Cover verpassen der Wii-Remote eine coole Optik und schützen sie zugleich, auch wenn die Buttons dadurch leicht tiefer liegen.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	Speed-Link	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★☆☆☆
Xploder Cheat Saves	Zubehör	NBG	€ 50,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆

LESERBRIEFE

» Eine „Ballerorgie" wie in Mario Strikers Charged frustriert mich nur. «

JOHANNES

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Nintendos Pressekonferenz auf der E3 hat mich irgendwie enttäuscht!
ARNE MISCHOW

Ganz ehrlich: Ich halte Wii Fit für eine grandiose Idee!
JASMIN

Mein Geheimtipp für den Winter: Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen. Das könnte super werden.
MAURICE

Ich freu mich total auf die Games Convention. Hoffentlich treffe ich einen von euch Redakteuren!
DENNIS

Meine Eltern spielen öfters Wii als ich! Wie krass ist das denn?
LARS UNGER

Seit einigen Wochen könnt ihr mit der Wii online zocken, doch Mario Strikers Charged geht nicht bei allen Lesern in die Verlängerung.

MARIO STRIKERS SORGT FÜR FRUST

Hi N-ZONE!
Ich muss mich mal über *Mario Strikers* für die Wii auslassen. Ich hatte mich ja eigentlich total drauf gefreut und auch immer begierig jede Vorschau gelesen und alle Infos dazu aufgesaugt. Ich freute mich total auf die neuen Features und vor allem den Online-Modus. Zu Hause ergibt es sich eben nicht oft, dass jemand die Zeit und das Können hat, mit mir zu zocken.
Am Releasetag bin ich ganz früh ins Kaufhaus geflitzt, hab mir das Spiel gekauft und den ganzen Nachmittag durchgezockt. Klar, die Steuerung ist prima und auch die viele Action beeindruckt, doch irgendwie war ich nicht wirklich so weggeblasen, wie ich es hoffte. Inzwischen hat sich das auch nicht mehr geändert. Nintendo hat einige Dinge total falsch gemacht, denn das Spiel spielt sich gar nicht mehr wie ein Fußballspiel. Es ist eher ein Action- oder Prügelspiel draus geworden. Es gibt viel zu viele Items, Aktionen und Super-Moves. Da komme ich nicht mehr mit – gerade online verliere ich fast nur. Ich will bei einem Fußballspiel Spaß am Spielaufbau und geschickten Tricks haben, so wie beim *Smash Football* auf dem Cube. Eine solche „Ballerorgie" wie in *Mario Strikers Charged* hingegen frustriert mich nur. Ich zock inzwischen wieder den Vorgänger. Das geht zwar nicht online, da freue ich mich aber zehnmal mehr über jedes geschossene Tor.
Das wollte ich nur mal gesagt haben, macht weiter so!
HOLGER KLUGE

MARIO IM ABGRUND

Hallo N-ZONE,
Als ich auf meiner letzten Tour durch *Super Mario Sunshine* vergeblich nach den letzten blauen Münzen in Plaza Della Palma gesucht habe, bin ich vom „Hauptbaum" in die bodenlose Tiefe gefallen. Wirklich „bodenlos"? Nein, denn auf meinen Fotos ist zu sehen, wie Mario in der Schwärze steht und seinen Kopf hin und her wippt. Ich bin einfach durchgefallen

Autorenwettbewerb

Könnt ihr gut schreiben? Möchtet ihr euren Text tausendfach gedruckt in der N-ZONE sehen? Dann macht mit beim N-ZONE-Autorenwettbewerb! Schreibt einfach einen Lesertest, eine Vorschau oder Kolumne zu einem Wii- oder DS-Spiel auf www.videogameszone.de. Euer Text sollte nicht länger als 1.800 Zeichen sein und wird von der Community bewertet. Aus den besten Tests wählt die N-ZONE-Redaktion einen Gewinner, der online und in der N-ZONE 11/07 veröffentlicht wird. Wenn ihr also Lust habt, in der N-ZONE verewigt zu werden, ist das eure Chance!

Einsendeschluss ist der 10. September.
Alternativ könnt ihr eure Texte auch an redaktion@n-zone.de oder per Brief (Verlagsanschrift siehe Impressum) schicken.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach mal nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu. Am 28. August 2007 stehen wir euch zwischen 16 und 17 Uhr zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und registriert euch für unsere Community.

und wurde auch nicht vom „Arrividerci!" verabschiedet. Mario hat übrigens keinen Dreckweg auf, da ich auf Stufe 2 „Rettet den Bürgermeister" gesucht habe.
Ich freue mich schon auf die nächste N-ZONE. Macht weiter so!
Euer treuer Leser

THOMAS SIMACEK

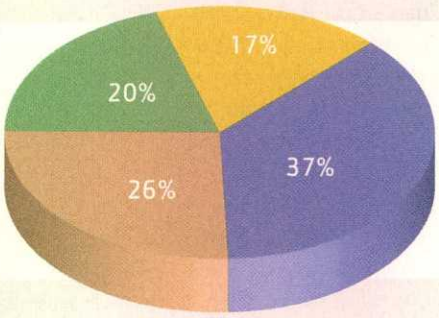
SAMUS IM EIGENBAU

Hallo, N-ZONE!
Letztes Jahr habe ich beschlossen, Samus Aran in ca. 80 cm Höhe selbst zu basteln, aus Karton, Zeitung, Kreppband und Plakatfarbe. Das Ergebnis könnt ihr auf dem Foto sehen.
Die Figur ist 85,5 Zentimeter groß und kostete mich etwa 15 Euro und rund 25 Stunden Arbeit.
Viele Grüße,

PHILIPP STOLLENMAYER

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.videogameszone.de und macht doch einfach mit!

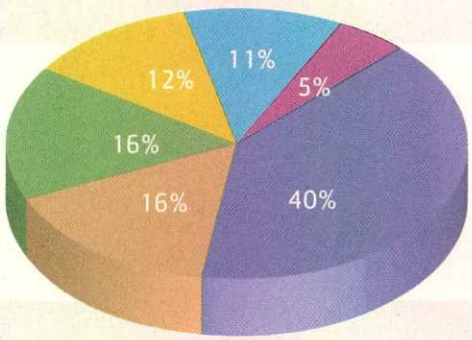


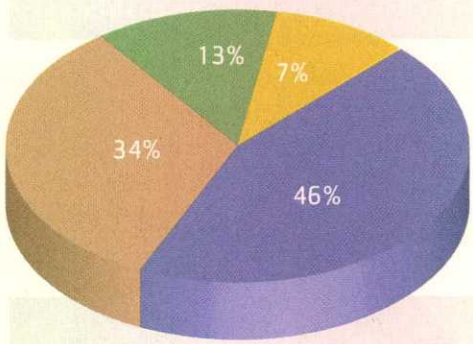
Kauft ihr euch Resident Evil 4 für die Wii?

- Nein, kein Interesse.
- Ja, ich kenne es bisher noch nicht.
- Ja, obwohl ich die Cube-Version schon habe.
- Nein, mir reicht meine Cube-Version.

Wie viele Nintendo-Konsolen besitzt ihr?

- Sechs oder mehr
- Fünf
- Drei
- Vier
- Zwei
- Eine oder Keine



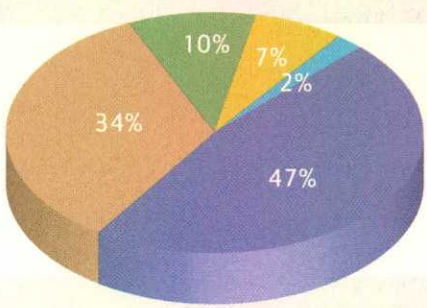


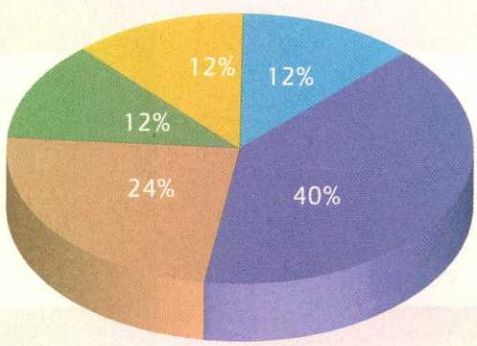
Welche Controllervariante für Super Smash Bros. Brawl reizt euch am meisten?

- Der Cube-Controller
- Wii-Fernbedienung und Nunchuk
- Der Classic-Controller
- Die waagerecht gehaltene Wii-FB

Zockt ihr Wii in der Regel allein oder mit anderen Spielern?

- Ich spiele mal allein, mal mit Freunden.
- Ich spiele oft allein.
- Ich spiele vor allem mit anderen Mitspielern.
- Ich spiele nur allein.
- Ich spiele nur mit mehreren Leuten Wii.





Habt oder hattet ihr Probleme mit dem Internetzugang eurer Wii-Konsole?

- Ja, aber es war nur eine Kleinigkeit.
- Nein, noch nie.
- Ja, es hat mich merklich gestört.
- Ja, ich habe große Probleme damit.
- Ich nutze den Internetzugang nicht.

Leser fragen, N-ZONE antwortet

N-ZONE AUF DER GAMES CONVENTION?

Liebes N-ZONE-Team,
ich wollte mal fragen, wann die Games Convention 07 ist. Seid ihr auch da und habt ihr dort euren eigenen Stand? Ich kenne Spielezeitschriften, die auch einen Platz in der Halle haben. Letztes Jahr wurde ein Besucherrekord aufgestellt und dieses Jahr wird es glaube ich noch voller sein.
Ich hoffe, ihr gebt auch auf der Messe Autogramme. Es wäre schön, wenn ihr mir Informationen zur diesjährigen Games Convention geben könntet.
Bis dann, euer

JULIAN

Die Mega-Spielemesse findet vom 23. bis 26. August in Leipzig statt. Auf www.gc-germany.com findest du alle weiteren Infos zum Event. Natürlich sind wir auch auf der Messe, stets auf der Jagd nach den neuesten News, Hintergrundberichten und Präsentationen. Wir werden sogar eine Stunde lang am Computec-Stand (Halle 4, B21) für euch da sein. Am Donnerstag, dem 23. August, werden Florian und Christoph von 16 bis 17 Uhr ein spannendes Programm für die Besucher gestalten. Es wird auch ein N-ZONE-Gewinnspiel für alle Messebesucher geben. Wie du siehst, lohnt es sich auf jeden Fall, auf der Games Convention bei uns vorbeizuschauen, wir freuen uns über jeden Leser, der uns mal die Hand schütteln will!

UNBEKANNTES MARIO-SPIEL?

BILD: PRIVAT

Hallo,
ich habe neulich ein Game-Boy-Color-Spiel erworben, kann mit diesem Titel aber nichts anfangen. Ist es ein Jump & Run der *Mario*-Serie aus Japan?

JENS KESTNER

Hallo Jens,
bei dem Spiel handelt es sich um eine asiatische Fälschung von *Super Mario Advance: Super Mario Bros. 2*, das am 22. Juni 2001 – dem Start des Game Boy Advance in Europa – erschien. Eine Game-Boy-Color-Version gibt es davon eigentlich nicht. Die Fälscher hat es nicht gestört!

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE-Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 63 u. 65, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
... oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

Baut unseren Promi des Monats als Mii auf eurer Wii! Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der den Promi am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein ProMii von Günther Jauch. Eine zu schwere Vorgabe? Es kamen jedenfalls deutlich weniger Einsendungen als sonst. Den schönsten Günther Jauch sendete uns Julian Glafey aus Berlin. Herzlichen Glückwunsch für so viel Geschick im Mii-Kanal!

In dieser Runde wünschen wir uns Bill von Tokyo Hotel als Mii-Version. Schafft ihr es, das geliebt-gehasste Teenie-Idol als Mii zu bauen? Wir wünschen euch viel Erfolg!

Einsendeschluss: 24. August 2007

Das gibt es diesen Monat zu gewinnen:
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 (Wii)

PROMI-DUELL Muss Günther Jauch da wirklich handgreiflich werden? BILD: PRIVAT

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Nachdem Mario Strikers Charged Football nun seit einiger Zeit erhältlich ist, fragte der User „Sir-Isaac-Newton" in unserem Forum, wie euer Resümee zum ersten onlinefähigen Wii-Game ausfällt.

Sir-Isaac-Newton

Wer spielt es noch, wer mag es noch? Wenn nein, was spielt ihr dann? Also ich mag es noch, aber von meinen Freunden will keiner das spielen und die Megastriker abzuzocken macht auch keinen Spaß mehr.

Roy03

Ich spiel es noch ab und zu, aber das wird irgendwann auch nicht mehr der Fall sein, das liegt aber auch daran, dass irgendwann ein Punkt erreicht ist, wo ein Spiel einfach keinen Spaß mehr macht

killer6370

Also ich spiel's auch nicht mehr, Single Player ist eintönig und schwer. Von meinen Freunden ist fast nie wer online und das Punktspiel ist doof, denn wenn einer den ganzen Tag zockt und man nur begrenzt Zeit hat, kann man ihn nie einholen. Dann gibt es die Sache mit den Quittern. Also ich spiel lieber Mario Party 4 auf dem Cube oder The Legend of Zelda auf VC.

FxGa

Natürlich spiel ich das noch, das liegt allerdings wohl daran, dass ich es erst seit einer Woche habe. Meine Freunde wollen das auch immer spielen!

KOLWE

Mittlerweile kotzt mich das Game nur noch an. Nintendo hat das Ganze teilweise zu unausgewogen gemacht. ich sag nur: die Hammerbrüder. Ihr sch*** Hammer mit dem sie sich durchhauen können und vor allem ihr Spezialschuss, der nicht aufzuhalten ist, genau wie Birdo! Zum Online-modus kann ich nur sagen: Nintendo, entlasst bitte endlich den Trottel, der die Freundescodes erfunden hat, denn das ist echt das Letzte!

Praktikanten gesucht!

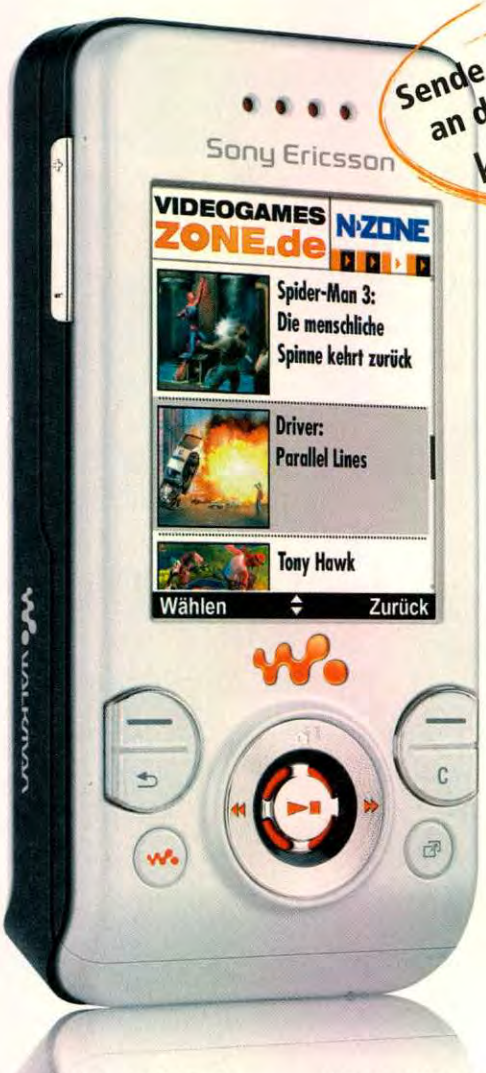
Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

N-ZONE

N-ZONE für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte !

Sende „mobi vgz" an die 82200 ** kein Abo!



* Es fallen lediglich die Verbindungskosten deines Handyproviders an ! (Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

** 0,29 €/SMS inkl. 0,12€ VF-D2, D1 + Transportl., WM

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN — Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras **Code:** mobi ws

buffed.de — Das Online Portal für Rollenspiele **Code:** mobi buffed

PC Games Hardware — Das Hardware Magazin für PC-Spieler **Code:** mobi pcghw

PC Games — Wissen, was gespielt wird **Code:** mobi pcg

SFT — Electronic Entertainment & Digital Lifestyle **Code:** mobi sft

Weitere Infos unter www.videogameszone.de/go/mobizine

Ihr habt etwas Cooles gebastelt, euch ein Zockerzimmer eingerichtet oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails an spielerforum@n-zone.de!

Talk mit Grips

Die Leser von www.videogameszone.de wissen es bereits: Angeregt durch *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging*, widme ich mich seit einigen Wochen dem Gehirntraining. Ein Freund hat kürzlich einen Vortrag der 20-jährigen Gedächtnisweltmeisterin Christiane Stenger besucht und ihr Buch *Warum fällt das Schaf vom Baum?* für mich signieren lassen. Jetzt will ich's wissen: Welche Fortschritte macht meine Merkfähigkeit Tag für Tag? Schaffe ich es irgendwann, beim Einkaufen die Milch nicht mehr zu vergessen? Wie viel Zeit beansprucht es, den geistigen Horizont zu erweitern? Und halte ich überhaupt durch? Ihr erfahrt es im Gehirnjogging-Tagebuch auf www.videogameszone.de! Doch jetzt wünsche ich erst einmal viel Spaß beim Interview mit … verdammt, wie war noch gleich ihr Name?

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

GEHIRN-JOGGING Benjamin Becker im Interview mit Christiane Stenger BILD: TIMO KLEIN

Die wahre Gehirn-Joggerin

N-ZONE im Gespräch mit Gedächtnisweltmeisterin Christiane Stenger (20)

INTERVIEW: BENJAMIN BECKER

Christiane Stenger ist unter anderem aus der Grips-Show und stern TV mit Günther Jauch bekannt. Vor kurzem schrieb sie das Buch „Warum fällt das Schaf vom Baum?" mit Tipps zum Gedächtnistraining. In der N-ZONE verrät sie einige ihrer Tricks und kommentiert, was Gehirn-Jogging wirklich bringt.

Kannst du unseren Lesern erzählen, wie du zum Denksport gekommen bist?
Es hat alles in der zweiten Klasse angefangen – ich habe mir alle möglichen Krankheiten eingebildet, hatte aber nie was (lacht). Daraufhin habe ich einen IQ-Test gemacht und habe dann eine Hochbegabtenförderung erhalten. Dort wurden unterschiedliche Kurse angeboten, unter anderem eben auch Gedächtnistraining und Naturphänomene. Ich konnte mir damals noch nichts darunter vorstellen, aber da der Kurs zufällig in meiner Straße stattfand, bin ich hingegangen. Wir haben uns dort Bilder für die Ziffern von 0 bis 99 ausgedacht und überlegt, wie man sich beides zusammen am besten merken könnte. Schließlich haben wir die Geschichts- und die Routenmethode angewandt.

Worauf kommt es am meisten an? Gelassenheit, Konzentration, Übung?
Das Wichtigste, vor allem bei diesen Techniken, ist das Visualisieren. Man muss versuchen, alle Dinge, die man sich merken möchte, in ein Bild umzuwandeln. Und das dann mit irgendetwas zu verknüpfen, das man schon kennt. Je größer dann das Geflecht aus Bildern wird, desto mehr kann man sich merken, da es mehr Anknüpfungspunkte gibt. Natürlich kommen Konzentration und weitere Einflüsse hinzu, aber die Bilder sind das Wichtigste.

Warum lohnt es sich, das Gedächtnis zu trainieren?
Es lohnt sich, weil man immer lernen muss, ob in der Schule, an der Uni oder später im Beruf. Man spart einfach Zeit und behält mehr. Warum geht man joggen? Damit man fit bleibt. Das Gleiche gilt für das Gehirn, es ist trainierbar wie ein Muskel. Man wird kreativer und Kreativität ist heutzutage eine der gefragtesten Eigenschaften.

Nun erscheinen Spiele für DS und Wii. Sind die wirklich förderlich, wenn es ums Training geht?
Ich denke ja. Das Wichtige ist ja, dass das Gehirn immer neue Eindrücke bekommt. Die Spiele decken eine große Bandbreite an Gehirnregionen ab. Man verbessert sein Reaktionsvermögen, das Rechnen spielt eine wichtige Rolle, man lernt, schnell neue Situationen zu analysieren, muss sich konzentrieren, wenn man besser werden will.

Eine letzte Frage: Kannst du dich noch daran erinnern, wie meine erste Frage lautete?
Du hast gefragt, wie ich zum Gedächtnissport gekommen bin.

Korrekt! Vielen Dank für das Interview.

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit ihrem Nintendo DS und der Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Spielen:

Yoshi's Island DS
Schaltet den Modus „Zeitlauf" frei und wählt Level 5-5. Die beste Zeit gewinnt.

Mario Power Tennis
Spielt das Minispiel „Tenniskünstler". Die beste Punktzahl gewinnt.

Resident Evil 4
Spielt *Resident Evil 4* im Schwierigkeitsgrad „Normal" in „Runde 01" durch. Die niedrigste Gesamtzeit gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis zum **16. August** eine Mail an spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktständen entscheidet das Los über den Gewinner.

ZU GEWINNEN

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Highscores aus der letzten N-ZONE

EXCITE TRUCK
(Kanada, Gold-Cup, Super-Excite-Modus)

Platz	Sterne	Name
1.	420	Manuel Noe
2.	404	Yannick Wenger
3.	306	Daniel Heimann
4.	290	Andreas Brilke
5.	287	Michael Rosnitschek

WARIO WARE: SMOOTH MOVES
(Dosenschuss)

Diesmal gab's gleich mehrere Gewinner:

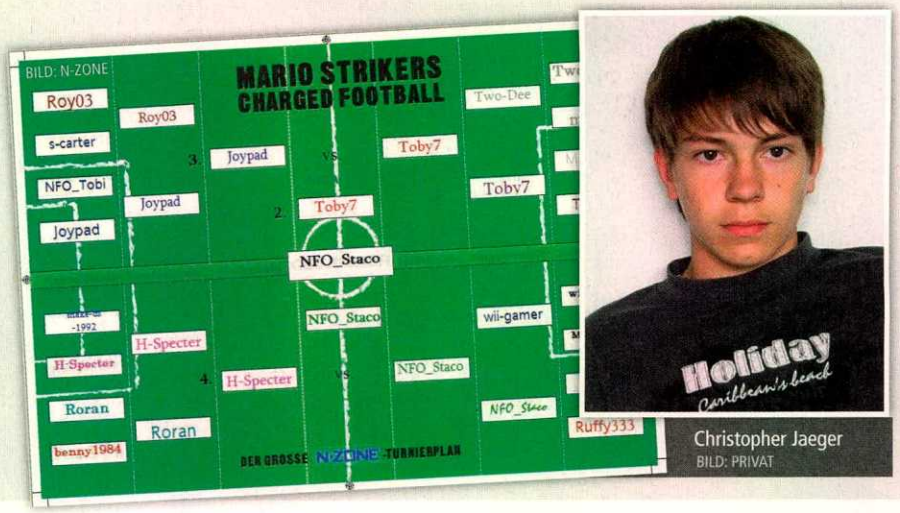
Platz	Punkte	Namen
1.	99.999	Thomas Noschka, Sascha M., Julian Revermann, Tobias Hauser, Daniel Viebrock, Yannick Bruch

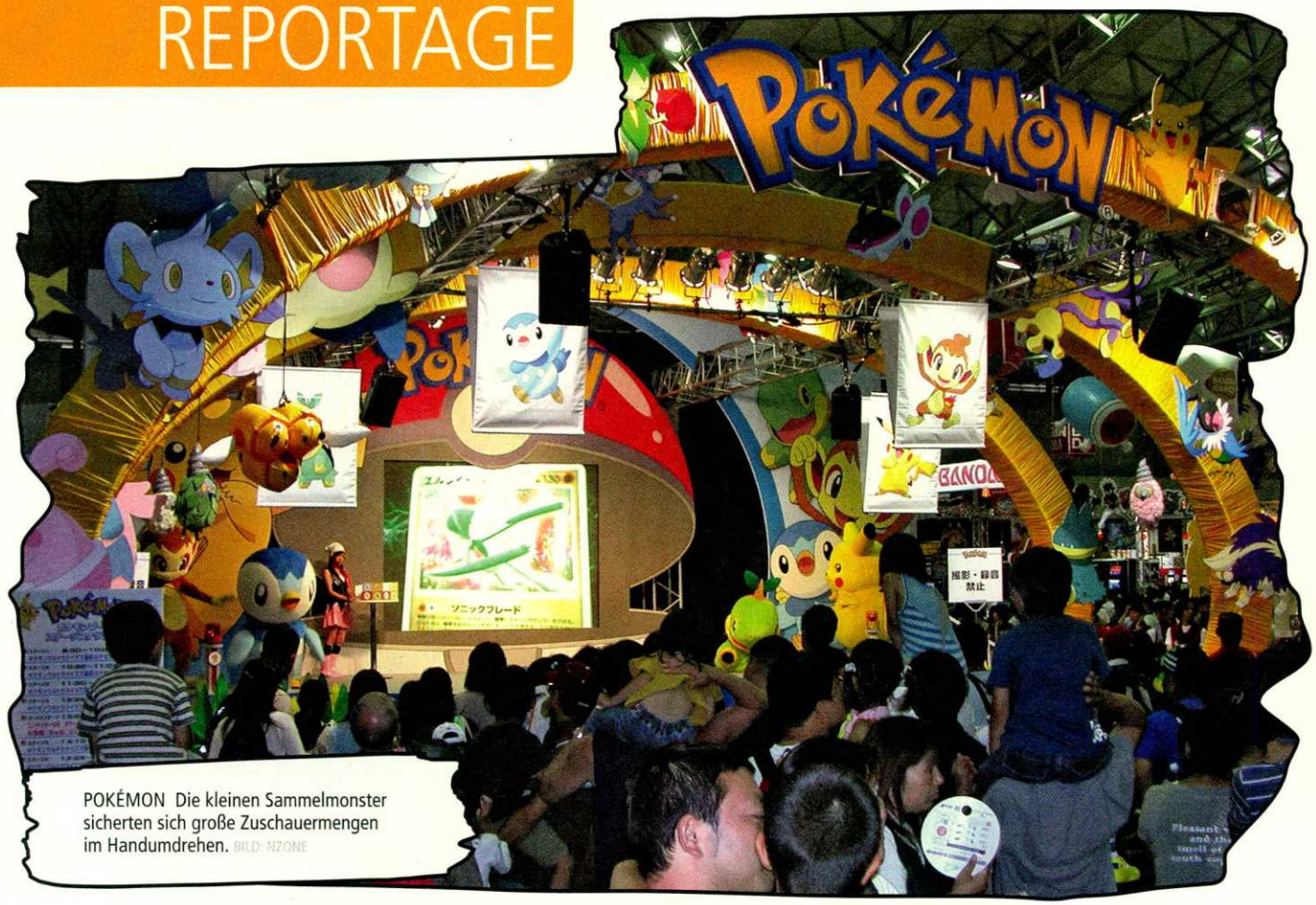
DIDDY KONG RACING DS
(Piratenlagune, Hovercraft)

Platz	Zeit	Name
1.	1:11:19	Paul Khadrawi
2.	1:13:42	Tobias Schleifer
3.	1:25:20	Sven Büttner
4.	1:27:13	Christoph Haberkorn
5.	1:28:29	Manuel Ehrle

Das große Mario-Strikers-Leserturnier

Letzten Monat organisierte die N-ZONE-Community das große Leserturnier zu *Mario Strikers Charged Football*. Von 64 Teilnehmern setzte sich am Ende einer durch: Christopher „NFO_Staco" Jaeger: Sein Fazit: „Es war eine schöne Erfahrung, allerdings war es teilweise frustrierend, weil ich so viele Spiele knapp verloren habe. Trotzdem war es ein tolles Erlebnis, das ich irgendwann wiederholen werde. Toll ist, dass der Clan NFO eine Dreifachspitze geschafft hat – und viele Spieler auf der Welt haben es im Statistikbildschirm gesehen." Wir sagen herzlichen Glückwunsch und danken den Organisatoren für die Mithilfe!





POKÉMON Die kleinen Sammelmonster sicherten sich große Zuschauermengen im Handumdrehen. BILD: NZONE

WORLD HOBBY FAIR

Japans Traditionshersteller tischen auf

AUTOR: WARREN HARROD/FELIX KOTHE

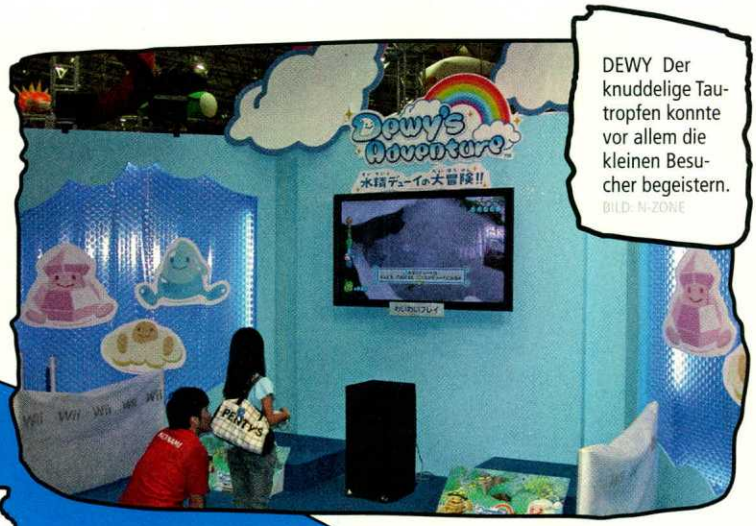
Neben der E3, der Games Convention und der Tokyo Game Show gibt es noch ein anderes wichtiges Event für japanische Videospieler: die World Hobby Fair. Diese zweimal im Jahr stattfindende Messe richtet sich primär an ein jüngeres Publikum und stellt neben Videospielen auch Animes und Spielwaren vor – die typisch japanische Kinderunterhaltung eben.

FÜR DIE KLEINEN

Auch Nintendo war natürlich mit von der Partie – und dominierte so ganz nebenbei das gesamte Event. Gründe dafür sind – neben den heiß begehrten Pokémon – DS und Wii. Die beiden Konsolen sicherten Nintendo einen Großteil der insgesamt 120.000 Besucher. Dabei liegt der Fokus der Messe nicht einmal auf der Vorstellung neuer Produkte, sie bringt dem Kunden vielmehr die bereits erhältliche Hard- und Software näher.

Neben *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* und *Chibi Robo* für den DS konnten vor allem *Donkey Kong Barrel Blast* und *Mario Party 8* für die Wii eine Menge Besucher anlocken. Für die „alten Hasen" wurde sogar eine eigene Virtual-Console-Abteilung eingerichtet, in der man mit alten Klassikern in Nos-

DRACHENPOWER Vor dem Spiel Dragon Tamer reihten sich wahre Menschenmassen. BILD: N-ZONE



DEWY Der knuddelige Tautropfen konnte vor allem die kleinen Besucher begeistern. BILD: N-ZONE

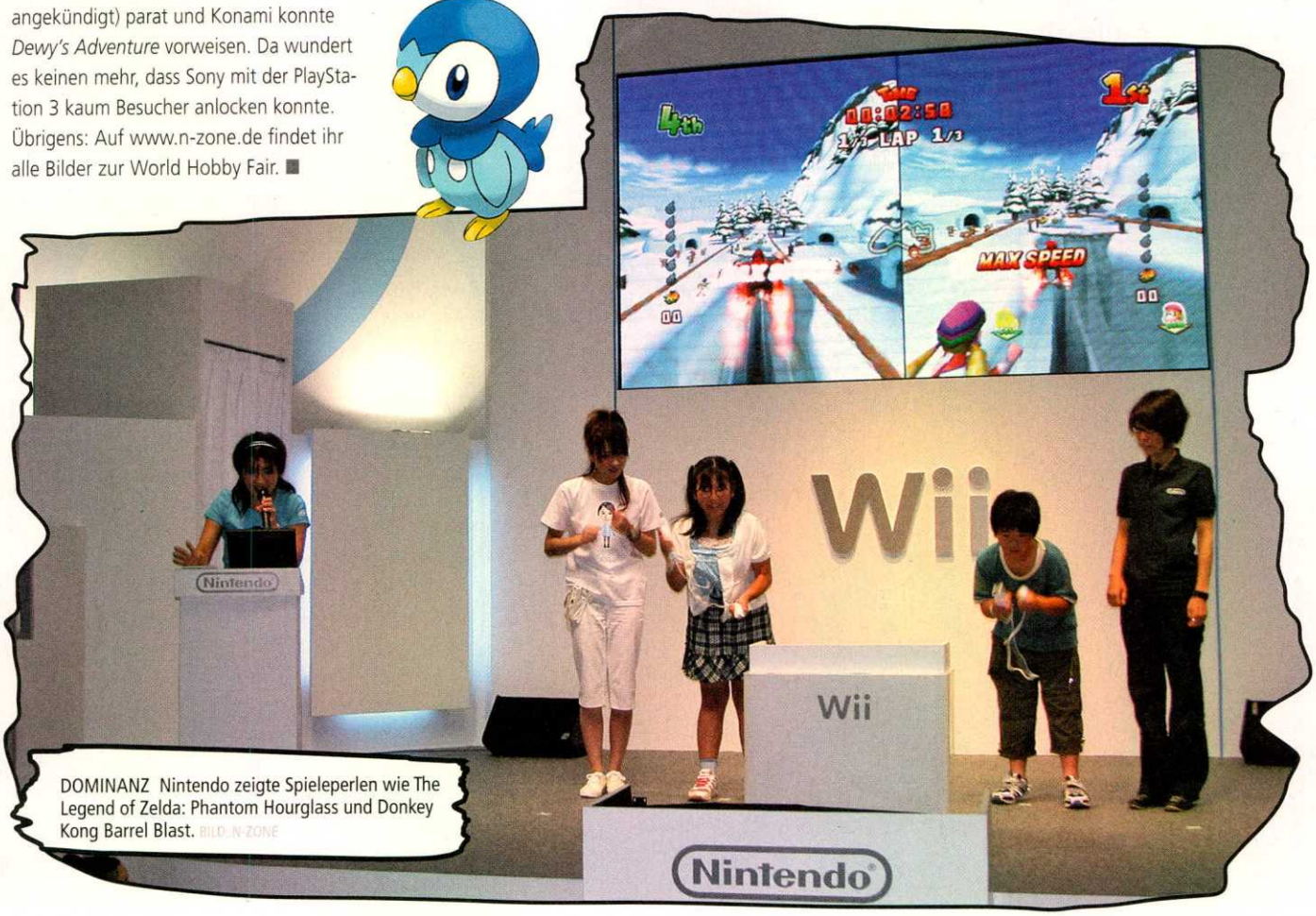
HOMERUN Real Pro Baseball punktet mit spaßiger Spielmechanik. BILD: N-ZONE

ZUGPFERD Links DS-Abenteuer war heiß begehrt. BILD: N-ZONE

FARBENPRÄCHTIG Der DS erstrahlt in neuem Glanz: Metallic Rose und Gloss Silver. BILD: N-ZONE

talgie schwelgen konnte.
Auch die vor allem in Japan äußerst populären Pokémon ließen sich die Show nicht nehmen und trumpften mit den *Pokémon Mystery Dungeon*-Spielen und einem neuen Kinostreifen auf.
Neben Nintendo selbst steuerten auch diverse Dritthersteller ihren Teil zur Big-N-Dominanz der Messe bei. SEGA präsentierte *Puyo Puyo*, Capcom hielt *Treasure Island Z* (in Deutschland als *Zak & Wiki* angekündigt) parat und Konami konnte *Dewy's Adventure* vorweisen. Da wundert es keinen mehr, dass Sony mit der PlayStation 3 kaum Besucher anlocken konnte.
Übrigens: Auf www.n-zone.de findet ihr alle Bilder zur World Hobby Fair. ■

» Nintendo dominierte mit den Pokémon, dem DS und der Wii das gesamte Event. «



DOMINANZ Nintendo zeigte Spieleperlen wie The Legend of Zelda: Phantom Hourglass und Donkey Kong Barrel Blast. BILD: N-ZONE

Virtual Console Die Analyse

Teil 2

Sind die Wii-Downloads tatsächlich 1:1-Kopien der Originalspiele? Nicht alle – wir decken auf.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Die Virtual Console ist mittlerweile noch älter als der Greisensänger Jopi Heesters: Am 13. Juli 2007 um Punkt 0.00 Uhr drängte *Paper Mario* als 111. Download-Spiel in den Wii-Shop-Kanal – ein würdiges Präsent zum runden Geburtstag! Diesen Ehrentag nahmen wir zum Anlass, genau zu überprüfen, ob Virtual-Console-Spiele tatsächlich 1:1 auf die Wii emuliert wurden. Unsere Erkenntnis ist verblüffend: Viele Spiele unterscheiden sich in etlichen Kleinigkeiten von ihrem älteren Geschwisterchen. Die fallen zwar kaum jemandem auf, doch die Hintergründe sind höchst interessant. Aber lest selbst!

ALLES AUSSER DEUTSCH

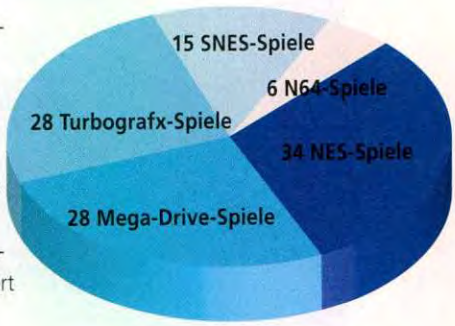
Anfang der Neunziger galten deutsche Bildschirmtexte in Nintendo-Spielen noch als große Besonderheit. Auch die Übersetzung war für die frisch gegründete Europazentrale alles andere als ein routinierter Job: Für die Eindeutschung des Knuddel-Jump&Runs *Kirby's Adventure* reiste der zuständige Übersetzer Claude M. Moyse (später bekannt als Chefredakteur des offiziellen „Club Nintendo"-Magazins) extra zu den HAL-Entwicklern in die japanische Stadt Kofu, um den Titel dort in Augenschein zu nehmen. So wappnete er sich für die deutsche Lokalisierung. Daher ist es umso erstaunlicher, dass *Kirby's Adventure* im Wii-Shop-Kanal nur mit englischen Texten erhältlich ist. Der Grund hierfür könnte der zusätzliche Arbeitsaufwand sein, denn die ersten lokalisierten Nintendo-Spiele erschienen in separaten Sprachversionen: Es gab also im Gegensatz zu aktuellen Titeln kein Menü, in dem man die Sprache auswählte. Stattdessen veröffentlichte Nintendo in Deutschland ein deutsches Modul, in Frankreich ein französisches, etc. Das betrifft nicht nur *Kirby's Adventure*, sondern zum Beispiel auch *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Dies hat auch einen Einfluss auf den Wii-Shop-Kanal: Ist die Einstellung in eurem Wii-Menü auf „Deutschland" gestellt, könnt ihr von diesen Spielen nur die rein deutsche Version herunterladen. In mehrsprachigen Ländern wie der Schweiz kann man dagegen auswählen, welche Sprachversion man gerne hätte. Im Moment betrifft diese Wahlfreiheit aber lediglich *The Legend of Zelda: A Link to the Past* und *Sim City* – bei *Kirby* müsst ihr euch mit der englischen Variante zufrieden geben. Zusätzliche Einschränkung: Hat man sich einmal für eine Version entschieden, ist es nicht mehr möglich, die andere Sprache

NATIVE-SPEAKER Kirby spricht eigentlich Deutsch – dumm nur, dass es im Wii-Shop-Kanal nur die englische Version gibt. BILD: N-ZONE

FASS OHNE BODEN Bei manchen HD-Fernsehern wird der untere Teil von Donkey Kong Country abgeschnitten. So ist dieses Bonusfass kaum zu sehen. BILD: N-ZONE

Nachgezählt

Unter den drei beliebtesten Download-Spielen befinden sich zwei (!) Nintendo-64-Titel – doch trotz dieser Popularität machen 64-Bit-Spiele derzeit gerade mal 5 Prozent des Virtual-Console-Bestands aus. Wir haben den Wii-Shop-Kanal durchforstet und die verfügbaren Spiele nach Systemen sortiert (Stand: 13. Juli 2007).



kostenlos herunterzuladen. Wer also *Zelda* auf Englisch und Deutsch spielen möchte, bezahlt doppelt.

KOSMETISCHE ÄNDERUNGEN

Und noch ein Detail, das *Zelda*-Veteranen (aber auch nur denen!) bestimmt schon aufgefallen ist: Die Titelmusik der Virtual-Console-Version von *Zelda: A Link to the Past* unterscheidet sich dezent vom Super-Nintendo-Originalsound – jedenfalls wenn ihr die erste produzierte Auflage des SNES-Moduls besitzt. Ähnlich ist es bei *The Legend of Zelda II* (NES): Auch von Links zweitem Abenteuer hat Nintendo im Laufe der Zeit mehrere Versionen auf den Markt gebracht, weshalb die Bildschirmtexte der Wii-Download-Version geringfügig vom Original abweichen. Störend ist das nicht, aber durchaus für Nintendo-Fans verblüffend! Schwerwiegender ist ein Darstellungsproblem in *Donkey Kong Country*: Bei einigen HD-Fernsehern – in unserem Test der Panasonic Viera aus der 500er-Plasmaserie – wird ein Teil der unteren Pixelreihen „verschluckt": So ist das Auffinden mancher Bonusfässer ein regelrechtes Glücksspiel, wie der Screenshot zur Verdeutlichung zeigt. Immerhin konnten wir den Fehler nur auf sehr wenigen Fernsehern reproduzieren. Viel mehr neue Informationen und Meinungen zu den Spielen der Virtual Console lest ihr jeden Freitag auf www.videogameszone.de. ■

Auch wir haben danebengegriffen

Welche Klassiker haben sich Christoph, Sebastian und Felix auf die Wii geladen? Welches Spiel hat sich gelohnt, was war ein Fehlgriff?

Christoph
Wie ihr seht, komme ich mit einer einzigen Seite im Wii-Menü nicht mehr aus: *Super Mario World, Kirby's Adventure* und *Bomberman '93* sind auf die zweite Seite gerutscht. Mit *Donkey Kong Country 1 & 2, LylatWars, Super Mario 64* befinden sich auf der ersten Seite meine Lieblingsklassiker.
VC-Liebling: *Super Mario 64* & *LylatWars* – Mit Komponentenkabel und HDTV ein doppelter Genuss!
VC-Niete: *Kirby's Adventure* – Zehn Minuten gespielt, laangweilig! Kirby-Fans köpfen mich bestimmt.

Sebastian
Ach, es ist ein Kreuz mit der Wii und dem WLAN. Mit meinem Router will die Wii einfach keine Verbindung aufbauen und ein LAN-Kabel kommt nicht in Frage. Daher ist meine Wii bis auf die Spielstände und ein paar Miis noch so nackt und leer wie am ersten Tag. Menno, das nervt!
VC-Liebling: *Super Mario Bros.* – Weil es Videospiele, so wie wir sie kennen, maßgeblich beeinflusste.
VC-Niete: *Altered Beast* – Brr.. das ist schauderhafter als ein Lindenstraße-Marathon im Fernsehen.

Felix
Bis jetzt bin ich mit meinen heruntergeladenen Klassikern absolut zufrieden. Sogar das alte NES-*Mega Man* war sein Geld wert. Schade allerdings, dass wir *Banjo-Kazooie* und *Conker's Bad Fur Day* wohl nie mehr zu sehen bekommen werden. Dafür entschädigt hoffentlich bald *Super Metroid*.
VC-Liebling: *LylatWars* – Brachial-geiler Shooter, den sich niemand entgehen lassen sollte.
VC-Niete: Nix. Ich habe bis jetzt noch keinen Kauf bereut!

Die Wii-Retro-Quelle

Der Frust von VIPs

Vielen von euch geht es wahrscheinlich wie mir: Seit Jahren werden fleißig VIP-Sterne gesammelt, aber weil ich wenig Sinn darin erkenne, mir irgendwelche Wallpapers oder Klingeltöne herunterzuladen, wächst mein Sterne-Konto seit Beginn kontinuierlich. Spezial-Aktionen oder tolle Spiele verpasse ich regelmäßig, was soll ich also mit meinem Guthaben machen? Aber Ende letzten Jahres sah ich endlich einen Sinn im müßigen Sammeln. Nintendo kündigte nämlich die Möglichkeit an, VIP-Sterne in Wii-Points umzuwandeln. Nachdem wir mittlerweile den Umrechnungskurs kennen, darf ich mich nun auf etwa 3.500 Punkte freuen. Dafür, dass ich seit 2003 knapp 15.000 Sterne angesammelt habe, ist das meiner Meinung nach etwas kläglich. Die Vorbereitungen für den Tausch werden derzeit von Nintendo getroffen. Jedes VIP-Mitglied sollte eine E-Mail erhalten haben, in der gebeten wurde, den neuen Nutzungsbedingungen (wichtigste Neuerung: Sterne verfallen nach 24 Monaten) zuzustimmen, andernfalls verfallen die bisher gesammelten Sterne und das Konto wird gelöscht. Da habe ich wohl oder übel zugestimmt, schließlich wären sonst all die Mühen umsonst gewesen.

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

Mit WiiWare auf den Spuren von Microsoft und Sony

Nintendo kündigt endlich den Wii-Kanal für Originalentwicklungen an.

So läuft das nun mal überall: Sony hat sich für den PS3-Sixaxis-Controller von Nintendo inspirieren lassen, Nintendo wiederum nimmt sich ein Beispiel an seinen Mitbewerbern und erweitert seinen bezahlbaren Downloaddienst ab 2008 ganz gewaltig. Dem Erfolg von Xbox Live Arcade oder dem PlayStation Network sowie mittlerweile überragenden 5 Millionen Verkäufen auf der hauseigenen Virtual Console ist es wohl zu verdanken, dass der japanische Videospielkonzern einen neuen Kanal vorbereitet, der ausschließlich Neuentwicklungen – möglicherweise aber auch Remakes – zum (bezahlbaren) Download bereitstellt. Damit will das Unternehmen vor allem kleineren Entwicklern eine Möglichkeit geben, Spiele für die populäre Konsole zu entwickeln, auch wenn namhafte Hersteller (beispielsweise Ubisoft oder Sega) den neuen Kanal ebenso stark unterstützen sollen. Bezahlt wird auch hier mit Wii-Punkten, somit bleibt im Prinzip alles beim Alten, nur die Spiele sind neu. Für uns Spieler heißt das, dass wir hoffentlich bald innovative Spielkonzepte erleben dürfen, die sonst nie den Weg zu uns gefunden hätten, ordentliche Wiimote-Unterstützung inklusive. Wie viel die WiiWares kosten sollen, konnte bisher noch niemand sagen, aber bis Anfang 2008 ist auch noch ein wenig Zeit. **(sd)**

DEBÜT-KANDIDAT Das Remake des C64-Klassikers Impossible Mission könnte eines der ersten WiiWare-Spiele sein. BILD: N-ZONE

Mega Man (NES, 1987)

Der Beginn einer bockschweren Karriere

Wer von euch hätte gedacht, dass der erste *Mega Man*-Teil das derzeit wahrscheinlich teuerste (von *Rodland* einmal abgesehen) PAL-Modul für das NES ist? Derzeit wechseln die wenigen (kompletten) Exemplare für mehr als 60 Euro den Besitzer, je nach Zustand zahlen Sammler auch gern bis zu 100 Euro. Durch die Veröffentlichung des Klassikers werden zwar die Preise für das Original kaum fallen, aber mit taschengeldfreundlichen 500 Wii-Punkten ist das Spiel jetzt endlich auch für die Leute erschwinglich, die nicht gerade Sammlerpreise für ein 20 Jahre altes Spiel zahlen wollen. Wer sich nun endlich auf das erste Abenteuer von Mega Man einlassen darf, wird wieder einmal feststellen, dass Spiele aus der 8-Bit-Ära meist kurz und heftig waren. Aus heutiger Sicht wäre das Spiel mit diesem Schwierigkeitsgrad eine Zumutung, obwohl es zum großen Teil alles andere als unfair ist. Trotzdem überzeugen das tolle Leveldesign und der fabelhafte Retro-Charme alle unter euch, die auch mit richtig knackigen Spielen keine Berührungsängste haben. Für *Mega Man*-Fans ein Pflichttitel, ungeduldige Naturen sollten sich nach einfacheren Geschicklichkeitsproben umsehen. **(sd)**

RETRO-TEST
MEGA MAN

Genre:	Jump&Shoot
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Preis:	500 Punkte

WERTUNG ★★★☆☆

FRUSTGEFAHR Trickreiche Hüpfpassagen und jede Menge Gegner strapazieren eure Geduld. BILD: N-ZONE

EISIGES KLIMA Die Gegner geben euch gehörig einen mit, wenn ihr sie nicht rechtzeitig eliminiert. BILD: N-ZONE

KORKENZIEHER Das Streckendesign ist deutlich komplexer als im SNES-Vorgänger. BILD: N-ZONE

MEHRSPIELERSPASS Selbstverständlich dürft ihr auch wie auf dem N64 zu viert die Piste abbügeln. BILD: N-ZONE

F-Zero X (N64, 1998)

Pfeilschnell und mit Bauchkitzel-Garantie

Kein Future-Racer prägte das Geschwindigkeitsgefühl der 64-Bit-Ära dank pfeilschneller und nahezu ruckelfreier 3D-Grafik mehr als *F-Zero X*. An die Erfolge der SNES-Zeit konnte das Franchise zwar nicht anknüpfen, erlangte unter Fans aber schnell Kultstatus und demonstrierte 1998 die technische Brillanz des N64. Wenn das Feld von 30 Raumgleitern über Magnetröhren rauscht, sich durch enge Tunnelsysteme schlängelt oder halsbrecherisch über Sprungschanzen rast und an Steilwänden emporflitzt, ist volle Konzentration gefragt – denn einfach war *F-Zero X* noch nie, daran hat sich auch mit der Veröffentlichung auf der Virtual Console nichts geändert. Noch immer sind die Rennen herausfordernd und der perfekte Einsatz des Boost-Systems will gelernt sein. Wer die Energieleiste seines Gleiters durch das Boosten zu arg strapaziert und unbedacht in die Bande kracht, muss sich über einen vorzeitigen Rennabbruch nicht wundern. Heute wirkt *F-Zero X* zwar nicht mehr ganz so flott wie bei seinem Erscheinen, ist aber immer noch ein rasanter Spaß für bis zu vier Piloten gleichzeitig. **(sd)**

RETRO-TEST

F-ZERO X

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	1000 Punkte

WERTUNG ★★★★½

Alle erhältlichen Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	Erschienen	Wertung	Preis	CL	GC	WF
Actraiser	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Adventures of Lolo	NES	1989	★★★	500	X	X	X
Alex Kidd In The Enchanted Castle	Mega Drive	1989	★★★	800	X	X	X
Alien Crush	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800	X	X	X
Ballon Fight	NES	1985	★★	500	X	X	X
Baseball	NES	1985	★★	500	X	X	X
Battle Lode Runner	TurboGrafx	1993	★★★	600	X	X	X
Biohazard Battle	Mega Drive	1992	★★	800	X	X	X
Blazing Lazers	TurboGrafx	1989	★★★★	600	X	X	X
Bloody Wolf	TurboGrafx	1988	★★	600	X	X	X
Bomberman ,93	TurboGrafx	1992	★★★★	600	X	X	X
Bonanza Bros.	Mega Drive	1991	★★	800	X	X	X
Bonk's Adventure	TurboGrafx	1990	★★★	600	X	X	X
Bonk's Revenge	TurboGrafx	1991	★★★	600	X	X	X
Castlevania	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Chew-Man-Fu	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
China Warrior	TurboGrafx	1987	★	600	X	X	X
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Comix Zone	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Dead Moon	TurboGrafx	1991	★★	00	X	X	X
Donkey Kong	NES	1986	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	SNES	1995	★★★★★	800	X	X	
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Jr. Math	NES	1987	★★	500	X	X	X
Double Dungeons	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Dragon's Curse	TurboGrafx	1990	★★★★	600	X	X	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Dungeon Explorer	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Excite Bike	NES	1986	★★★	500	X	X	X
Final Fight	SNES	1992	★★★	800	X	X	
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
F-Zero X	N64	1998	★★★★	1000	X	X	
Galaga	NES	1988	★	500	X	X	X
Gain Ground	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Gradius	NES	1986	★★★★	500	X	X	X
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800	X	X	X
Ice Climber	NES	1985	★★	500	X	X	X
Ice Hockey	NES	1988	★★	500	X	X	X
J.J. & Jeff	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Kid Chameleon	Mega Drive	1992	★★	800	X	X	X
Kid Icarus	NES	1987	★★	500	X	X	X
Kirby's Adventure	NES	1993	★★★	500	X	X	X
Lylat Wars	N64	1997	★★★★	1000	X	X	
Mach Rider	NES	1987	★★	500	X	X	X
Mario & Yoshi	NES	1992	★★★★	500	X	X	X
Mario Bros.	NES	1983	★★	500	X	X	X
Mario Kart 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Mega Man	NES	1987	★★★	500	X	X	X
Mighty Bomb Jack	NES	1992	★★	500	X	X	X
Military Madness	TurboGrafx	1989	★★★	600	X	X	X
Motoroader	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
NES Open Tournament Golf	NES	1992	★★★	500	X	X	X
New Adventure Island	TurboGrafx	1992	★★★	600	X	X	X
Ninja Spirit	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Pac-Man	NES	1993	★	500	X	X	X
Pinball	NES	1986	★	500	X	X	X
Punch Out!!	NES	1987	★★	500	X	X	X
R-Type	TurboGrafx	1991	★★★★★	800	X	X	X
R-Type III: The Third Lightning	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800	X	X	X
Shockman	TurboGrafx	1992	★★	600	X	X	X
Sim City	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Soccer	NES	1987	★	500	X	X	X
Soldier Blade	TurboGrafx	1992	★★★★	600	X	X	X
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Sonic Spinball	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800	X	X	X
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800	X	X	X
Splatterhouse	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Streets of Rage	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Streets of Rage II	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Super Castlevania IV	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500	X	X	X
Super Mario Bros. 2	NES	1989	★★	500	X	X	X
Super Mario World	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Probotector Alien Rebels	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Star Soldier	TurboGrafx	1990	★★★	600	X	X	X
Super Street Fighter II: World Warrior	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Sword of Vermillion	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Teenage Mutant Ninja Turtles	NES	1989	★★	500	X	X	X
Tennis	NES	1986	★★	500	X	X	X
The Legend of Mystical Ninja	SNES	1991	★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500	X	X	X
The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	1998	★★★★★	1000	X	X	
The Story of Thor	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Toe Jam & Earl	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Urban Champion	NES	1987	★★	500	X	X	X
Vectorman	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Victory Run	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Vigilante	TurboGrafx	1988	★★	600	X	X	X
Virtua Fighter 2	Mega Drive	1996	★★★	800	X	X	X
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500	X	X	X
World Sports Competition	TurboGrafx	1992	★★★	600	X	X	X
Wonder Boy in Monster World	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Xevious	NES	1988	★★	500	X	X	X
Zelda II: The Adventure of Link	NES	1988	★★★	500	X	X	X

Erklärungen: **CL** = Classic Controller **GC** = GameCube-Controller **WF** = Wii-Fernbedienung

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
31, Freier Redakteur

PRAKTISCH Erfreulicherweise lässt sich das Cheatmenü während des Spiels aufrufen. BILD: N-ZONE

MUMM Wenn ihr davon genug gesammelt habt, könnt ihr die blinde Wut entfachen. BILD: N-ZONE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Scarface – The World Is Yours

CODES | Frische Lebensenergie und Co.

Das Leben eines Drogenbarons ist kein Kindergeburtstag – das erfahrt ihr als Tony Montana im knallharten Wii-Shooter *Scarface – The World Is Yours*. Damit die Welt wirklich bald euch gehört und ihr nicht vom Kugelhagel durchlöchert zu Boden sinkt, hier ein paar äußerst nützliche Codes. Drückt während des Spieles die Taste 2 auf der Wii-Fernbedienung und navigiert anschließend zum Punkt „Cheats". Dort könnt ihr folgende Passwörter eingeben und auch gleich aktivieren.

TONY

Gesundheit auffüllen	MEDIK
Maximale Munition	AMMO
Mumm-Anzeige auffüllen	FPATCH

COPS & GANG

Cop-Druck erhöhen	DONUT
Cop-Druck verringern	FLYSTRT
Gang-Druck erhöhen	GOBALLS
Gang-„Hitze" verringern	NOBALLS

KLEIDUNG

Tony im blauen Anzug mit Sonnenbrille	BLUESH
Tony im Hawaii-Hemd	HAWAII
Tony im Hawaii-Hemd mit Sonnenbrille	HAWAIIG
Tony im schwarzen Anzug	BLACK
Tony im weißen Anzug	WHITE
Tony im weißen Anzug mit Sonnenbrille	WHITESH

FAHRZEUGE

Ariel MK III erzeugen	OLDFAST
Bodog Stampede erzeugen	BUMMER
Bulldozer erzeugen	DOZER
Odin VH88 erzeugen	DUMPER
Tonys Fahrzeug reparieren	TBURGLR

MUSIK

The World Is Yours von B-Real	TUNEME

TAGESZEITEN UND WETTER

Beleuchtung ein-/ausschalten	SHAZAAM
Regen ein-/ausschalten	RAINY
Tageszeit ändern	MARTHA

Blazing Angels Squadrons of WWII

CHEATS | Alle Flieger & Missionen

Wer in den Wogen des Zweiten Weltkrieges öfter vom Himmel geholt wird, dem können wir zwar keine Unverwundbarkeit anbieten, aber dennoch mit neuen Flugzeugen und geheimen Missionen helfen. Drückt im Bildschirm direkt nach der Pilotenauswahl zuerst „+" und „-". Haltet dann „-" gedrückt und gebt auf dem Steuerkreuz folgende Kombination ein: links, rechts und daraufhin 1, 2, 2, 1 – voilà, schon habt ihr freien Zugriff auf neue Flieger und Herausforderungen.

DICKES DING Mit der vollen Pilotenauswahl erhöht sich eure Überlebenschance. BILD: N-ZONE

Shrek der Dritte

CHEATS | 10.000 Weit Weit Weg-Pfund

Geld kann man bekanntlich nie genug haben, das denkt sich auch Shrek. Allerdings heißt die Währung im Königreich Weit Weit Weg natürlich Weit Weit Weg-Pfund. Wer 10.000 zusätzliche Taler gebrauchen kann, betritt den Geschenkeladen im Spiel und gibt folgende Tastenkombination ein – aber Vorsicht, der Cheat funktioniert nur einmal.

SCHNÄPPCHEN 3.350 Pfund für einen Badeanzug. BILD: N-ZONE

10.000 Weit Weit Weg-Pfund	↑, ↑, ↓, ↑, →, ←

Need for Speed Carbon Own The City

CHEATS | Unendlich Boost

Keinen Bock mehr, den Staub der Konkurrenz zu schlucken und deren Rücklichtern hinterherzurasen. Dann solltet ihr euch gleich eine unendliche Ladung Nitro sichern, dann klappt es auch mit dem Siegen. Gebt dazu im Hauptmenü folgende Tastenkombination ein:

BAHN FREI! Mit unserem Cheat geben Bleifußpiloten Vollgas. BILD: ELECTRONIC ARTS

Unendlich Boost:	↑, ↑, ↓, ←, A, B, B,A

Dr. Kawashima Mehr Gehirn-Jogging

TIPPS | Neue Denksportaufgaben

Münzenzähler: Erspielt 1 Stempel
Datumsrechner: Erspielt 6 Stempel
Uhrendrehen: Erspielt 16 Stempel
Rangzähler: Erspielt 10 Stempel
Zuhörer – Schwer: Erspielt 12 Stempel
Pluskette: Erspielt 3 Stempel
Pianospieler – Songwahl: Ersp. 14 Stempel
Bestimme Song: Erspielt 14 Stempel
Stempeldesigner: Erspielt 8 Stempel
Tipps-Option: Erspielt 5 Stempel
Zuhörer: Erspielt 2 Stempel

STEMPELDESIGNER Hier dürft ihr später auch eigene Stempel kreieren. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Bomberman '93	06/07
Call of Duty 3	03/07
Cars	05/07
Chew Man Fu	08/07
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	08/07
Ecco the Dolphin	07/07
Far Cry: Vengeance	03/07
Final Fight	07/07
Gottlieb Pinball Classics	05/07
Gradius	05/07
Kid Icarus	08/07
Ice Age 2: Jetzt taut's	07/07
Marvel: Ultimate Alliance	03/07 / 04/07
Military Madness	07/07
Ristar	06/07
The Legend of Zelda: TP	03/07 / 04/07 / 05/07 / 07/07
Tony Hawk's Downhill Jam	03/07
GameCube	
Der tierisch verrückte Bauernhof	07/07
Metroid Prime	07/07
Sonic Heroes	04/07
SSX On Tour	05/07
Super Mario Sunshine	08/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	07/07
Game Boy	
Donkey Kong Country	06/07
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	04/07
Nintendo DS	
Hotel Dusk: Room 215	06/07 / 08/07
Jump Ultimate Stars	08/07
Kim Possible: Kimmunicator	08/07
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	06/07
New Super Mario Bros.	03/07
Spectrobes	05/07 / 06/07
Tony Hawk's Downhill Jam	04/07
Worms: Open Warfare	04/07
Yoshi's Island DS	08/07

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Mega Man (Virtual Console)

Hallo N-ZONE,
nachdem ich als junger *Mega Man*-Fan endlich auch die Frühwerke des Helden über die Virtual Console erleben kann, habe ich mir das Spiel gleich heruntergeladen. Mir gefällt die Action bis jetzt auch richtig gut und ich habe schon einige Bosse besiegt. Bei einem Endgegner verzweifle ich allerdings gerade. Ihr kennt bestimmt die Elecman-Stage. Nachdem ich mich endlich durch den Level gekämpft hatte, verzweifle ich derzeit an Elecman. Ihr seid meine letzte Hoffnung für einen Tipp, mit dem ich diesen Typen besiegen kann. Im Moment sterbe ich, bevor ich ihm überhaupt nur einen Draht verletzen kann.
Verzweifelte Grüße,
euer treuer Leser Tobias

Hallo Tobias,
da musst du nicht gleich verzweifeln. *Mega Man* ist nach wie vor eines der schwersten Spiele seiner Zunft, deswegen braucht man bei einigen Bossen neben jeder Menge Geschick auch eine gehörige Portion Geduld. Im Falle von Elecman gilt das besonders. Aber wir haben eine Taktik für den Boss gefunden, die dir weiterhelfen sollte. Dazu solltest du immer daran denken, dass der Kerl richtig fix ist, deswegen musst du ebenfalls schnell sein. Sein Thunder Beam, dem du ausweichen musst, feuert nach oben, unten und nach vorne. Du selbst verträgst nur drei Treffer des Thunder Beams, er aber ebenfalls nur drei von deinem Rolling Cutter, den du zu diesem Zeitpunkt schon haben solltest. Zu Beginn solltest du ihm schon mal einen Rolling Cutter schicken, anschließend gehe bis ganz nach links und springe auf einen der großen Blöcke. Springe über die Thunder Beams und schleudere weiter Rolling Cutter auf ihn. Wahrscheinlich wirst du auch ein bis zwei Treffer einstecken müssen, daher schlage ihn einfach zuerst.

Metroid Prime 2: Echoes (GameCube)

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich möchte euch etwas berichten, was mir gerade beim Spielen von *Metroid Prime 2: Echoes* aufgefallen ist. Ich war eben dabei, die letzte Stufe des Ing-Imperators zu besiegen. Ich hatte ihm schon ungefähr die Hälfte seiner Lebensenergie geraubt, als das Unfassbare geschah:
Der Ing-Imperator wollte sich zu einer Rammattacke aufrichten und ich wollte ihm eine Super-Missile ins Maul schießen, als er plötzlich schräg in den Boden rammte (!) und verschwand. Ich habe auch mit dem Dark Visor nach ihm gesucht, doch er war einfach weg. Das ist der erste Bug, der mir in einem Nintendo-Spiel aufgefallen ist (abgesehen vom Pokémon „Missing No." und Glitch City in *Pokémon*). Ist euch in *Metroid Prime 1* oder *2* auch schon einmal etwas Ähnliches passiert?
Mit freundlichen Grüßen,
Björn Alferink

Hallo Björn!
Ist ja seltsam, was dir da im Kampf gegen den Ing-Imperator passiert ist. In der Tat haben wir so etwas bei uns noch nicht erlebt. Allerdings gibt es in *Metroid Prime 2: Echoes* wirklich einen Bug, durch den der Spielstand mal eben ganz schnell unbrauchbar gemacht werden kann: Sobald man den titelgebenden Echo Visor erhalten hat, besteht das Risiko, dass man beim erneuten Betreten besagten Ortes die Schalter nicht mehr betätigen kann. Das passiert manchmal, wenn man in einem bestimmten Raum im Sektor „Geheiligte Festung" die akustischen Schalter aktiviert, um Zugang zu einem finsteren Portal zu erlangen, und hinterher diesen Raum verlässt. Allerdings müsste es für den Spieler schon wirklich dumm laufen, damit diese Situation eintritt. Ganz zu schweigen davon, dass er nach dem Verlassen des besagten Raumes auch noch abspeichern müsste.

DVD Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern N·ZONE

09/2007 DVD: Inhalt

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
Nintendo auf der E3 2007

Vorschau
Undercover: Doppeltes Spiel (DS)
WWE SmackDown vs. RAW 2008 (Wii)
Zelda: Phantom Hourglass (DS)

Test
Die Sims 2 Haustiere (Wii)
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging (DS)
F-Zero X (VC)
Harry Potter u. d. Orden des Phönix (Wii)
Mario Party 8 (Wii)
Mega Man ZX (DS)
Scarface (Wii)
Shrek der Dritte (Wii)
Trauma Center: Second Opinion (Wii)

Bonus
Interview: Gehirn-Jogging mit Christiane Stenger

Spiel-Trailer
Boogie
Chibi-Robo: Park Patrol
Crash of the Titans
De Blob
DK: Jungle Climber
Donkey Kong Barrel Blast
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging (DS)
Dragon Blade
Driver: Parallel Lines
Endless Ocean
Fire Emblem
Flash Focus: Vision Training
Mario & Sonic at the Olympic Games
Mario Party DS
Metroid Prime 3: Corruption
NiGHTS: Journey of Dreams
Nintendo Crossword (Arbeitstitel)
Nitrobike
Phoenix Wright Ace Attorney T. T.
Rayman Raving Rabbids 2
Resident Evil: T. U. C.
Soul Calibur Legends
Spectrobes 2
Spider-Man Friend or Foe
Super Mario Galaxy
The Simpsons
Transformers
Transformers: Autobots & Decepticons
Wii Fit

Seite 2:

XBOX-ZONE

Vorschau
Blue Dragon (X360)

Test
Project Sylpheed (X360)

Bonus
Hour of Victory

Spiel-Trailer
Ace Combat 6
Colin McRae DIRT
Dark Messiah: Might and Magic Elements
Eternal Sonata
Fatal Inertia
FlatOut: Ultimate Carnage
Halo 3
Lost Odyssey
Mass Effect
Project Gotham Racing 4
Skate
Two Worlds

PLAYZONE

Vorschau
BlackSite (PS3)
Half-Life 2: The Orange Box (PS3)
Juiced 2: Hot Import Nights (PS3)
Live von der E3 2007
Pursuit Force: Extreme Justice (PSP)
Sega Rally (PS3)
WipEout Pulse (PSP)

Test
Go!Cam + Go!Edit (PSP)
PaRappa the Rapper (PSP)
Shadow Hearts: From the New World (PS2)
The Darkness (PS3)
Tomb Raider Anniversary (PSP)

Spiel-Trailer
Call of Duty 4
Gran Turismo 5 Prologue
Grand Theft Auto IV
Heavenly Sword
Infamous
John Woo presents Stranglehold
Killzone 2
Lair
LitteBigPlanet
Medal of Honor Airborne
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Resident Evil 5
Soul Calibur IV

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE 09/2007 E3 2007 • Mario Party 8 • Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging • Scarface

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

E3 2007

Live von der Messe:
Nintendos heißeste Enthüllungen!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

mobileunlimited
Easy Handy Games

€ 4,99 je Spiel!

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Download-Charts

1. Driver® L.A. Undercover
2. Sexy Xonix
3. Real Football 2007
4. Porn Manager 2 - The Villa
5. Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
6. Fluch der Karibik
7. Sweet Invaders
8. Brothers in Arms® Earned in Blood™
9. Midnight Hold`em™ Poker
10. Sexy Poker 2006

Sende:
ULTO + Code
an 81130*
Beispiel: ULTO 721

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE

Stirb Langsam 4.0 : Das Handyspiel
GAME-CODE: 721

Driver® L.A. Undercover
GAME-CODE: 707

America's Army®: Special Operations
GAME-CODE: 703

Midnight Hold`em™ Poker
GAME-CODE: 713

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

Gangstar: Crime City ™
GAME-CODE: 709

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2
GAME-CODE: 710

Fluch der Karibik 3© Disney
GAME-CODE: 714

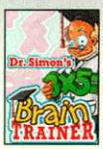
Sport

Real Football 2007 3d
GAME-CODE: 718

Pro Golf 2007 feat. Vijay Singh
GAME-CODE: 716

Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: 704

Logic



Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: 723

Chessmaster®
GAME-CODE: 705

Lumines ™ Block Challenge
GAME-CODE: 711

Arcade

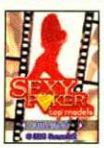
Rayman® Raving Rabbids
GAME-CODE: 717

Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
GAME-CODE: 720

Diamond Rush™
GAME-CODE: 706

Erotic

Porn Manager 2 - The Villa
GAME-CODE: 715



Sexy Poker Top Models™
GAME-CODE: 719

Sexy Puzzle 2
GAME-CODE: 724

Simulation

Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: 725

Taxi Tycoon
GAME-CODE: 722

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: 701

© 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gangstar: Crime City, Real Football, Asphalt: Street Rules, Midnight Hold'em Poker, Diamond Rush, Sexy Poker Top Models are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Rayman Raving Rabbids, Rayman, the Character of Rayman, Chessmaster, Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Driver, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries.TM & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. Shrek The Third Mobile Game Software © Ü Entertainment © Bandai 2004. Lumines is a trademark of Bandai. All Rights Reserved.© 2007 America's Army. All Rights Reserved. © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. America's Army, America's Army: Operations, America's Army: Special Forces; Empower Yourself, Defend Freedom, The Offi cial U.S. Army Game and U.S. Army are trademarks or registered trademarks of the Department of the Army in the United States and/or other countries and used under license from the Department of the Army. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imager y featured in Asphalt: Street Rules mobile game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
E3-Vorschau: Mario Kart (Wii)	___	❑	❑	❑
E3-Vorschau: Super Mario Galaxy (Wii)	___	❑	❑	❑
E3-Vorschau: Metroid Prime 3 (Wii)	___	❑	❑	❑
E3-Vorschau: Soulcalibur Legends (Wii)	___	❑	❑	❑
E3-Vorschau: Mario & Sonic Olympics (Wii)	___	❑	❑	❑
E3-Vorschau: Nitro Bike (Wii)	___	❑	❑	❑
E3-Vorschau: Call of Duty 4 (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Der E3-Bericht	___	❑	❑	❑
Test: Scarface (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Transformers (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Trauma Center (Wii)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Zelda Phantom (DS)	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/PS3/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Gesamtnote: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Nintendo @ E3	___	❑	❑	❑
Vorschau: WWE 2008 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mario Party 8 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Harry Potter Phönix (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Scarface (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Trauma Center Second Op. (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mehr Gehirn-Jogging (DS)	___	❑	❑	❑
Test: F-Zero X (VC)	___	❑	❑	❑
Bonus: Gehirn-Jogging Interview	___	❑	❑	❑
Trailer: Super Mario Galaxy	___	❑	❑	❑

8. Mein persönlicher Hit der E3 ist …

❑ SSBB ❑ Metroid 3 ❑ Umbrella Chronicles ❑ Anderer: _____

9. Bist du ein Wii60 (also Wii und Xbox-360-Spieler)?

❑ Klar, habe beide Konsolen ❑ Spiele 360 bei Freunden ❑ Wii only!

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr darüber.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

14. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

17. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

18. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

19. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Diddy Kong Racing* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Golden Sun* euer absoluter Lieblingstitel ist.).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 5. September 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Mario Kart Wii	Wii
03. Metroid Prime 3 Corruption	Wii
04. Mario & Sonic at the Olym...	DS
05. Zelda: Phantom Hourglass	DS
06. Super Smash Bros. Brawl	Wii
07. Pokémon Battle Revolution	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Resident Evil Umbrella Chr...	Wii
10. Harvest Moon	DS
11. Rayman Raving Rabbits 2	Wii
12. Trauma Center Second O...	Wii
13. Mario & Sonic at the Olym...	Wii
14. Metroid Prime: Pinball	DS
15. Monster 4x4 World Curcuit	Wii
16. Need for Speed Carbon	Wii
17. Need for Speed Carbon	GC
18. Need for Speed	DS
19. Need for Speed	GB
20. Pokémon Diamond & Pearl	DS
21. Pokémon Mystery Dungeon	GB
22. Pokémon Ranger	DS
23. Pro Evolution Soccer 2007	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. Transformers - The Game	Wii
26. Dewey's Adventure	Wii
27. Splinter Cell: Double Agent	GC
28. Sonic Wild Fire	Wii
29. Starfox DS	DS
30. Ghost Squad	Wii
31. Super Paper Mario	GC
32. MySims	Wii
33. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
34. Tony Hawk's Downhill Jam	DS
35. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
36. Wii Sports	Wii
37. Yoshi's Island 2	DS
38. Undercover Doppeltes Spiel	DS
39. Zelda: Twilight Princess	Wii
40. Zelda: Twilight Princess	GC

LESERCHARTS

01. Mario Striker Charged	Wii
02. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
03. Anno 1701	DS
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twighlight Princess	Wii
07. Dragon Ball Z Budokaik T...	Wii
08. FIFA 2007	DS
09. Eledees	Wii
10. Hotel Dusk: Room 215	DS
11. Advance Wars Dual Strike	DS
12. Golden Sun 2	GB
13. Prince of Persia: Rival Swo..	Wii
14. Age og Empires	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Resident Evil 4 Wii Edition	Wii
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed Carbon	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch
Koordination Konsolenobjekte Harald Wagner
Redakteur (V.i.S.d.P.) Florian Brich
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Stefan Heimerl, Sascha Dowidat, David Martin, Felix Kothe, Maik Koch, Benjamin Becker

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
US-Korrespondent Roland Austinat
Japan-Korrespondent Warren Harrod
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Mitarbeiter dieser Ausgabe Dayana Mostbeck

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 911 2872-257 ; gregor.hansen@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronald.muenstermann@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER – DAS MAGAZIN, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

„Ich hab ein ❤ für Reggie"

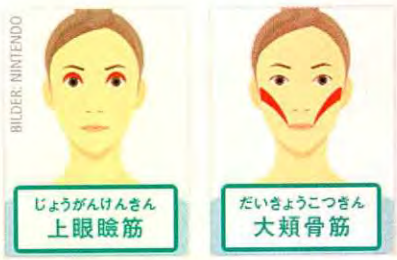
AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Sein Blick kann töten. Seine Rhetorik lässt selbst den Terminator erzittern. Und wenn ER auf den E3-Pressekonferenzen auspackt, dann kann die Konkurrenz einpacken: Reginald Fils-Aime, Präsident von Nintendo of America, genießt unter Fans völlig zu Recht Kultstatus. Emotionsgeballter und charmanter kann man das Nintendo-Line-up der kommenden Monate nicht präsentieren. Doch dieses Jahr blieb der Hype für mich zunächst aus: *Mario Kart Wii*? War ja eh klar! Mit Wii-Lenkrad? In China ist ein Sack Reis umgefallen. Wii-Zapper? Joa, ganz nett. Hat Reggie etwa von seinem Zauber verloren? Mitnichten! Denn am Ende lüftete sich der Vorhang – und zwar richtig, denn das Wii Balance Board wurde gezeigt. Das Potenzial des innovativen Zubehörs können viele im Moment noch nicht einschätzen. Aber ich gehe jede Wette ein, dass das Teil rocken wird. Wartet erst mal ab, bis das Teil außerhalb von *Wii Fitness* zum Einsatz kommt: In Ego-Shootern könnte die Matte erkennen, ob ihr aufrecht steht oder euch in der Hocke fortbewegt. Rennspiele könnten via Körperbalance nach links und rechts gesteuert werden. Und Dutzende Ideen für künftige *Mario Party*-Minispiele schlummern sicher schon jetzt in den Köpfen der Entwickler. Aber ein Wermutstropfen bleibt: Die Matte misst nicht das Gewicht der Spieler. Aber ich glaube, das war auch die Bedingung, dass sich der leicht übergewichtige Reggie auf der E3-Pressekonferenz überhaupt auf das Teil stellte!

Kurioses aus der Videospielbranche:

Besser als Uschi-Glas-Hautcreme

Nintendo hat in Japan *Face Training* für den DS angekündigt. Das Programm richtet sich primär an weibliche Spieler und wird mit einer Kamera ausgeliefert, die in den Game-Boy-Advance-Slot gesteckt wird. Fortan dient das Gerät als Spiegel und projiziert das Gesicht auf die Bildschirme des DS. Face Training soll das Gesicht – glaubt man den Versprechungen auf der japanischen Nintendo-Webseite – schon nach wenigen Tagen geschmeidiger und straffer aussehen lassen. Das Spiel erscheint am 2. August für umgerechnet 30 Euro in Japan. Ein ähnliches Programm wird hierzulande unter dem Titel *Vision Training* veröffentlicht – mehr dazu lest ihr ab Seite 68.



BILDER: NINTENDO

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Das Cover der N-ZONE 10/2002 war Programm: Die PAL-Version von *Super Mario Sunshine* (GameCube) wird auf vier Seiten getestet und heimst 91 Prozent ein. Hinzu kommen neun Seiten Komplettlösung zu Marios Abenteuer auf der Isla Delfino sowie der coole Sonnenbrillen-Cheat. Ein weiteres Highlight befindet sich weiter hinten im Heft: *Starfox Adventures* kommt im Importtest mit 91% genauso gut weg wie Marios GameCube-Einstand – der 1A-Technik und dem fantastischen Gameplay sei Dank.

Was wird gespielt bei ...

Kerstin Müller

BILD: ELECTRONIC ARTS

Kerstin Müller ist PR-Managerin bei Electronic Arts in Köln und betreut dort unter anderem den Casual-Gamer-Titel Boogie.

Was spielst du im Augenblick?
Zurzeit spiele ich auf dem DS wie eine Wilde *Picross* und *SimCity*, und auf der Wii *Harry Potter und der Orden des Phönix* und *Zelda – Twilight Princess*.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich mag gerne Knobelspiele und Aufbaustrategien, daher passen diese beiden Spiele wohl besonders gut. Ich habe wenig Zeit zum Spielen, da brauche ich privat eher Spiele, die schnell und intuitiv erlernbar sind. *SimCity* habe ich schon früher immer auf dem PC gespielt, daher gefällt es mir auf dem Handheld besonders gut. So kann ich immer zwischendurch an meiner Stadt arbeiten. Den *Harry Potter* und *Zelda* mag ich, weil ich gerne zauberstab- bzw. schwertschwingend durch mein Wohnzimmer hüpfe.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Hm schwierig, ich habe meinen Nintendo DS und die Wii noch nicht so lange. Unschlagbar war in meiner Kindheit auf dem Game Boy *Super Mario Land*. Ich freue mich auf *Boogie*, dann kann ich endlich alle meine Bekannten zum Wohnzimmer-Karaoke nötigen.

Welche Wii- und DS-Neuauflage wünschst du dir?
Ich hätte gerne mal so etwas wie *Montagsmaler* auf der Wii.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Wie gesagt ... zu wenig Zeit. Aber wenn, dann eher *RTS* auf dem PC oder auch ab und zu mal einen Shooter.

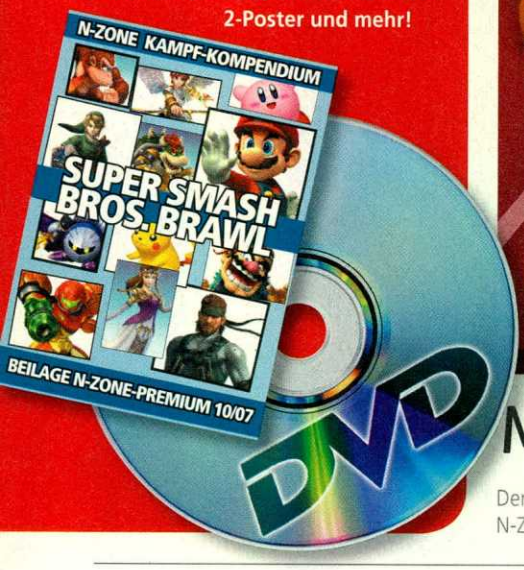
Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Can you Boogie?

HEFTVORSCHAU

PREMIUM N-ZONE

N-ZONE-Fans aufgepasst!

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 10/07 eine hochwertige Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an.
Die Premium-N-ZONE enthält eine fette DVD und bietet euch mehrere faustdicke Überraschungen. Freut euch auf unser exklusives 24-Seiten- Extraheft zu *Super Smash Bros. Brawl*, ein heißes DIN-A-2-Poster und mehr!



Ausgabe 10/07 ab 05.09.07 am Kiosk

Vorschau

BILD: SEGA

Mario & Sonic at the Olympic Games

Der dicke Mario sprintet gegen Segas Flitze-Igel? Das riecht nach Doping! Wenn alles klappt, hat das N-ZONE-Team das offizielle Spiel zu den Sommerspielen 2008 gespielt und berichtet live aus dem Stadion.

Reportage

GC GAMES CONVENTION

BILD: LEIPZIGER MESSE

Games Convention 2007

Vom 23. bis 26. August wird Leipzig zum Mekka der Spielefans. Die N-ZONE ist live dabei!

Vorschau

BILD: UBISOFT

Rayman Raving Rabbids 2

Sebastian hat die Entwickler des Wii-Spektakels besucht. Ob er die Hasen bändigen konnte?

Test

BILD: N-ZONE

Super Paper Mario

Marios Wii-Abenteuer ist alles andere als flach. Wir testen die deutsche Version des Rollenspiels.

Lesefutter für Konsolenfans

Wii PLAYER
07-08/07
Wichtigste Themen: DS und Wii als Fitmacher, die besten Abenteuerspiele, Interview mit der *Siedler*-DS-Patin Annett Louisan und viele Reportagen

PLAYZONE
08/07
Wichtigste Themen: Alle Fakten zur E3 2007, exklusive Spieleindrücke zu *Half-Life 2 Orange Box*, *Killzone 2* angespielt, *The Darkness* im Test

PLAY VANILLA
07-08 /07
Wichtigste Themen: Special: die neuen Rollenspiele; Mega-Trend Poker; Geht draußen spielen – Fun im Freien mit PSP, iPod, Handy und Co., u. v. m.

XBOX 360
08/07
Wichtigste Themen: exklusiver Vor-Ort-Bericht zu *Unreal Tournament 3*, *The Darkness* getestet, große Video-Analyse zu *GTA IV* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seiten erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.